

# PROSPETTIVE PER UN MUSEO ARCHEOLOGICO: IL CASO DI MODICA

*a cura di*  
MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI e ALDO R. D. ACCARDI

*interventi di*  
MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI  
ALDO R. D. ACCARDI  
ANTONIO DE VECCHI, SIMONA COLAJANNI e ANNALISA LANZA VOLPE

# Presentazione

di  
**ANNAMARIA SAMMITO\***



**Q**uesto progetto nasce da una sola ed unica esigenza che, come studiosa prima, e come Assessore alla Cultura del Comune di Modica, dopo, ho avvertito sempre più profondamente: comunicare quello che i miei studi mi hanno portato a conoscere ad un pubblico sempre più vasto. E per pubblico ho inteso dapprima i miei concittadini, le persone che quotidianamente calpestano – ignari - un territorio così ricco di storia e così straordinariamente evocativo di fatti e di uomini che questi fatti li hanno realizzati.

Ed in seconda battuta, nel ruolo che mi compete al momento in cui scrivo, ho inteso un pubblico più vasto, allargando gli orizzonti, puntando ad una capacità comunicativa universale che faccia anche da traino ad un turismo culturale connotativo del nostro territorio con una forte ricaduta anche in termini economici. Questa semplice esigenza non appena è stata condivisa dalle maggiori Autorità del territorio, per la tutela e valorizzazione dei beni culturali, Soprintendente Arch. Vera Greco, e dal Sindaco di Modica Antonello Buscema, si è presto trasformata in operatività con lo straordinario scenario istituzionale che ha visto come controparte di una convenzione la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Palermo ed in particolare la cattedra di Allestimento e Museografia tenuta dalla prof.ssa Maria Clara Ruggieri Tricoli.

Il suo apporto nella razionalizzazione di un patrimonio espositivo ricco e vasto è stato fondamentale per iniziare un percorso sulla musealizzazione concreto ed oggettivo e rispondente alle esigenze esposte dall'amministrazione. Il patrimonio culturale che possiede il Comune di Modica è di notevole rilevanza e cronologicamente estendibile dall'età preistorica fino a quella contemporanea.

Trovare una ratio espositiva che tenga conto delle innovative scelte della museologia contemporanea, che adotti un linguaggio universale capace di proiettare il nostro patrimonio in un circuito internazionale intrattenendo un pubblico sempre più vasto è uno degli obiettivi che la città di Modica deve perseguire nell'ottica strategica di una politica dei beni culturali efficace e al passo con i tempi. In quest'ottica crediamo risieda la forza di un patrimonio del passato straordinariamente attivo e vitale pronto a costruire la nuova risorsa per il futuro.

\* Annmaria Sammito è Assessore alla Cultura del Comune di Modica.

## **INTERNI&MUSEI - Interiors&Museums 5**

Temi di Architettura degli Interni  
e di Allestimento e Museografia

A cura di  
Maria Clara Ruggieri Tricoli e Aldo R. D. Accardi

Editore  
OFFSET STUDIO

Comitato Scientifico  
Giuseppe De Giovanni, Antonio De Vecchi, Maria Clara Ruggieri Tricoli, Alberto Sposito

Comitato scientifico del progetto  
di interesse nazionale PRIN 2008  
Marco Vaudetti (Coordinatore, Politecnico di Torino),  
Lucio Altarelli (Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni",  
Roma "La Sapienza"), Luca Basso Peressut (Politecnico  
di Milano), Franz Prati (Facoltà di Architettura, Genova),  
Maria Clara Ruggieri Tricoli (Facoltà di Architettura,  
Palermo).

Progetto grafico  
Aldo R. D. Accardi

Impaginazione  
Maria Clara Ruggieri Tricoli e Aldo R. D. Accardi

Stampato da  
Offset Studio S.n.c.  
Via Principe di Villafranca 48A - Palermo

Finito di stampare nel mese di Luglio 2011

Pubblicazione effettuata col sostegno editoriale del  
Comune di Modica, secondo quanto stabilito con il Pro-  
tocollo d'intesa tra il Comune e il Dipartimento di Archi-  
tettura, attraverso il suo Dottorato in "Recupero dei  
Contesti Antichi e Processi Innovativi nell'Architettura".

DARCH - DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA



Segedunum Roman Museum: continuità e stratigrafia

## Prospettive per un museo archeologico: il caso di Modica

### ABSTRACT

*This introductory essay examines the premises to the planning of the Archaeological and Ethnographical Museum of Modica, in the more general framework of the local area. The necessity is emphasized to conceive a Museum for everyone and to reinterpret the collections in the light of the attempts to construct an authentic myth of the local territory and of its history, centralized, evidently, on its main cultural resource, and that is on archeology.*

MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI\*

\* Maria Clara Ruggieri Tricoli (Forlì, 1948) è professore ordinario di "Allestimento e museografia" presso la Facoltà di Architettura di Palermo, e componente del Collegio del Dottorato in "Recupero e Fruizione dei Contesti Antichi".

Fra i suoi ultimi libri: *L'idea di museo*, Lybra, Milano 1998; *I fantasmi e le cose*, Lybra, Milano 2000; *Costruire Gerusalemme. Il complesso gesuitico della casa professa di Palermo dalla storia al museo*, Lybra, Milano 2001; *Il richiamo dell'Eden*, Vallecchi, Firenze 2004; *I siti archeologici. Dalla definizione del valore alla protezione della materia*, Flaccovio, Palermo 2004; *Luoghi, storie, musei*, Flaccovio, Palermo 2004; *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Lybra, Milano 2007; *Trauma. Musei e memoriali fra tragedia e controversia*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2009, *Il tempo perduto di Neanderthal: preistoria e musei- Interiors and Museums 4*, Offset, Palermo 2010; *L'archeologia, i musei, le repliche*, "Ph Dr RCAPIA Monographies", Offset, Palermo 2010.

Ha progettato la Sala di Biologia Marina dell'Università (Facoltà di Scienze, Palermo 2003) ed il Museo del Risorgimento (Società Siciliana per la Storia Patria, Palermo 2010).

Questo nuovo numero di "Interiors and Museums" nasce da un fatto concreto e specifico: l'affidamento al nostro Dipartimento, attraverso il suo Dottorato in "Recupero dei Contesti Antichi e Processi Innovativi nell'Architettura" (RCAPIA), di un progetto preliminare per la sistemazione dei vari musei presenti a Modica, una città piccola, ma ricchissima di storia.

Tale progetto, su suggerimento dell'allora Sovrintendente ai Bb. Cc. Aa. della Provincia di Ragusa, architetto Vera Greco, oggi Sovrintendente ai Bb. Cc. Aa. della Provincia di Catania, è collegato ad una convenzione che il Comune di Modica ha stilato congiuntamente al Dottorato<sup>1</sup>, cui si sono in seguito aggiunte anche le energie di un progetto di ricerca PRIN (2008, Coordinatore Locale prof. Maria Clara Ruggieri Tricoli)<sup>2</sup>. Quest'ultimo ha visto all'opera soprattutto i proff. Antonio De Vecchi e Simona Colajanni, con la collaborazione della neo-dottoranda RCAPIA, ingegner Annalisa Lanza Volpe, i quali hanno redatto il progetto per la copertura in vetro autoportante della quale si discuterà alla fine del presente testo. Per tale progetto il PRIN ha messo a disposizione l'acquisto di campioni vari di vetro serigrafato, allo scopo di effettuare analisi sulla resa estetica, statica ed illuminotecnica della copertura progettata. Il progetto sperimentale potrà fornire nuovi punti di vista sulle coperture in vetro autoportante, estendibili alla copertura di siti archeologici vari, ma, soprattutto, alla tutela, ove necessario, degli accessi a siti rupestri, poiché è stato studiato per un preciso innesto nella roccia viva.

Da parte del Dottorato RCAPIA, invece, si è valutato che la complessità delle prestazioni richieste, da tradurre in progetto preliminare, non potesse essere affidata, seppur con il sostegno di validi Tutors, a dei Dottorandi in corso, per cui, alla fine, le note che seguono ed il relativo progetto di sostegno sono state redatti dalla stessa prof. Maria Clara Ruggieri Tricoli e da uno dei Dottori di Ricerca più efficienti che il Dottorato abbia prodotto negli ultimi anni, l'arch. Aldo R. D. Accardi, attualmente presente nel Dipartimento come "assegnista di ricerca" e attivo nella Facoltà di Architettura come professore a contratto di "Architettura degli Interni e degli Allestimenti". Hanno anche collaborato gli architetti Giuseppe Mirko Cerami, Giuseppe Di Salvo, Giampiero Riggio, Magda Richiusa e Marta Salerno, già allievi del corso di "Allestimento e Museografia" tenuto dalla prof. Ruggieri Tricoli.

Un tale intreccio di situazioni si è reso necessario per venire incontro ai problemi del Comune di Modica, che aveva bisogno di un progetto preliminare non soltanto, come sembra ovvio, per avviare procedure di finanziamento, ma anche, più semplicemente, per chiarirsi le idee sul da farsi, visto che il suo patrimonio musealizzabile è notevole, ma i suoi fondi sono, al momento, scarsi, né, in tale situazione, il Comune ha la possibilità di affidarsi a professionalità specializzate nel campo della museografia. Nel contempo, l'intreccio stesso si è dimostrato più che utile per mettere alla prova di un confronto realistico sia la competenza acquisita dai Ph.Drs. RCAPIA<sup>3</sup>, sia le ricerche del PRIN, le quali ultime avevano, fra i loro obiettivi, approvati in sede nazionale dagli organi competenti, proprio un coordinamento con le Sovrintendenze locali. Ciò, ci sembra più che giusto, affinché un'attività di ricerca onerosa per la comunità nazionale, potesse non soltanto produrre elaborati teorici o sistematici di interesse scientifico, ma anche avere ricadute dirette ed immediate a beneficio dei territori di appartenenza.

1 - Convenzione-Protocollo d'Intesa tra Comune di Modica e Università degli Studi di Palermo – Dipartimento di Progetto e Costruzione Edilizia – Dottorato di Ricerca in "Recupero e Fruizione dei Contesti Antichi", finalizzato alla attività redazionale del Progetto preliminare per la musealizzazione delle collezioni etno-antropologiche e archeologiche del Comune di Modica.

2- Il titolo generale della ricerca PRIN 2008, coordinata in sede nazionale dal prof. Marco Vaudetti (Politecnico di Torino), è: *L'intervento nelle aree archeologiche per attività connesse alla musealizzazione e alla comunicazione culturale. Selezione di opere significative, redazione di un manuale tecnico-operativo, progettazione di aree campione*. Il titolo della ricerca del gruppo partecipante di Palermo, coordinata in sede locale dalla prof. Maria Clara Ruggieri Tricoli, è: *Architettura per l'archeologia urbana: un approccio esigenziale-tecnologico alle questioni conservative e museografiche delle coperture*.

3 - Già Dottorato RFCA (Recupero e Fruizione dei Contesti Antichi).

In questo quadro istituzionale, che riteniamo esso stesso innovativo, efficiente e proficuo per l'allargamento del lavoro dell'Università ad un ruolo di primo piano nella progettazione militante di opere di pubblico interesse, con particolare riguardo - per quanto ci concerne più direttamente - ai musei ed alla valorizzazione del patrimonio archeologico, la prof. Ruggieri Tricoli e l'arch. Aldo R. D. Accardi si sono recati a Modica (nell'ottobre 2009) ed hanno personalmente preso visione della situazione locale, discutendone a lungo con i responsabili del Comune, con le professionalità interessate e con gli esperti del patrimonio, in particolare l'archeologa Dottoressa Annamaria Sammito, Direttore Onorario de Museo Civico, delegata del Comune per la valorizzazione al patrimonio archeologico modicano ed attualmente Assessore ai Beni Culturali del Comune stesso.

Ne è emersa una situazione generale esageratamente ricca e complessa, di fronte alla quale il Comune ipotizzava di dotarsi di addirittura cinque istituzioni museali. Queste avrebbero potuto essere:

- a) un museo di arte contemporanea, già esistente ("Museo Assenza - Museo Archivio Quasimodo" e collezioni private da acquisire);
- b) un museo civico "F. L. Belgiorno", prevalentemente archeologico;
- c) un museo nel Castello dei Conti di Modica, ove già si trovano reperti archeologici provenienti dal Castello stesso;
- d) un museo etnografico ("Museo delle Arti e Tradizioni Popolari Serafino Amabile Guastella"), da mantenere nel Convento dei Mercedari, ove si trova da tempo;
- e) un Museo della Medicina a Palazzo Campailla.

Si noti che:

- a) il Castello è di difficile raggiungimento e non presenta al momento spazi attrezzabili per la musealizzazione in quanto il progetto prevede la realizzazione di un Centro d'Eccellenza per convegni, compreso di foresteria per ospiti;
- b) il museo archeologico è attualmente e provvisoriamente collocato in un edificio storico del centro (Palazzo della Cultura) insieme ad una raccolta di quadri secenteschi;
- c) che l'edificio nel quale si trova il museo etnografico è stato già coinvolto in un processo di restauro, ancora incompleto (progetto di recupero e consolidamento del Palazzo dei Mercedari finanziato con la L. 433<sup>4</sup>);
- d) che le collezioni etnoantropologiche occupano esclusivamente la seconda elevazione dell'edificio, lasciando la prima pressoché inutilizzata seppur con la destinazione piuttosto vaga ad uffici, sale conferenze, laboratori e non meglio precisate "attività di formazione"<sup>5</sup>;
- e) che, visti gli spazi troppo vasti e poco utilizzati dell'ex-convento, si pensava di realizzare, in prosecuzione alle mostre etnoantropologiche, anche un ulteriore Museo della Cioccolata.

### **Considerazioni preliminari sul contesto e la pianificazione**

Di fronte a questo quadro, a nostro avviso ingestibile, il primo immediato interrogativo proposto sul tavolo della discussione è stato quello se mai il Comune, in condizioni economiche non certo splendide, avrebbe avuto, nel prosieguo del tempo, le energie finanziarie ed organizzative per gestire così tante istituzioni espositive, e se queste, tutte piccole, avrebbero davvero potuto esercitare l'attrattiva turistica auspicata dall'Amministrazione. Avrebbe potuto, il Comune, affrontare le spese di gestione (custodi, *receptionists*, amministrazione, riscaldamento, pulizie, siti internet, materiale pubblicitario, ecc. ecc.), collegate ad una così vasta e dispersiva diffusione di iniziative? E sarebbe stata, almeno una di queste, davvero così ben organizzata e musealmente appetibile, da cambiare realmente la fisionomia turistico-culturale della Municipalità?

La nostra risposta era, ovviamente, del tutto negativa: non è lo stillicidio di iniziative modeste che aiuta il turismo, ma, semmai, la concentrazione delle stesse in un'unica, grande istituzione, attrattiva, ben pubblicizzata e relativamente meno costosa, da un punto di vista gestionale, di tante piccole situazioni diverse. Un solo Guggenheim è bastato non solo a Bilbao, ma a tutti i Paesi Baschi per cambiare il PIL del 3%, come le statistiche ci insegnano. Concentrare gli sforzi pensando in grande è l'unica strategia possibile per avviare processi innovativi nella valorizzazione del territorio e per rendere conosciuti contesti che, seppur ricchi di storia, di collezioni artistiche, di reperti archeologici, appaiono in certa misura tagliati fuori dai grandi percorsi turistici internazionali.

In effetti, ci sono già, in Sicilia, oltre trecento musei<sup>6</sup>, fra i quali sono pochissimi quelli realmente frequentati e tali da superare quella soglia faticosa dei 30.000 visitatori annui che rende, secondo tutte le statistiche internazio-

4 - Legge 31 Dicembre 1991, n. 433: *Disposizioni per la ricostruzione e la rinascita delle zone colpite dagli eventi sismici del Dicembre 1990 nelle province di Siracusa, Catania e Ragusa.*

5 - Si veda il progetto *Polo Museale Demoetnoantropologico - Palazzo dei Mercedari*, redatto dalla cooperativa ETNOS di Modica.

6 - Si vedano le considerazioni espresse da chi scrive in M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Introduzione» a R. CARCHIOLO, *Musei e collezioni di Sicilia*, Novecento, Palermo 1999, pp. 7-16.



nali, un'istituzione museale decentemente economica. E, quando diciamo "economica", non alludiamo soltanto ad una mera gestibilità finanziaria, ma anche alla reale ricaduta culturale che rende un qualsiasi museo utile alla comunità. Nessuna comunità può permettersi trastulli espositivi che registrino qualche scolaresca ogni tanto, spauriti turisti e sporadici visitatori di buona volontà. La cultura, in quanto tale, è un bene comunitario e come tale deve avere la capacità di rivolgersi non soltanto alla soddisfazione, legittima, ma talvolta poco produttiva, di ambiti ristretti della comunità, ma a larghe percentuali della cittadinanza, locale, nazionale e internazionale. Spesso, il termine "cultura" - ed il collaterale "difesa della cultura" - non allude affatto alla vera cultura, ma alle posizioni di retroguardia di chi non sa "fare cultura" e si rifugia nella protezione di iniziative puramente conservative, e spesso neppure ben conservative, senza alcun approccio costruttivo alla diffusione della conoscenza, tanto relativamente al suo radicamento autoctono quanto relativamente alla sua proiezione esterna.

In conseguenza di queste nostre convinzioni, abbiamo da subito suggerito al tavolo di concertazione la necessità di adottare una strategia meno dispersiva, riducendo il numero delle iniziative e concentrando gli sforzi in un'unica proposta, così ben fatta, così ragionevole, così attrattiva, da consentire alla Municipalità la richiesta di fondi e da garantire, nel contempo, che tutti gli sforzi compiuti potessero assicurare quel reale *surplus* necessario a dotare il Comune di Modica di una struttura unica in Sicilia per ricadute economiche, turistiche e culturali.

Sappiamo bene che, considerando la possibilità effettiva di tali ricadute, va tenuto ben presente il fatto che il turismo non è garantito soltanto da eccellenze puntuali, come appunto un museo ben fatto, ma che, piuttosto, nella diffusione internazionale dell'immagine di un territorio, *tout se tient*. Per conseguenza è necessario immaginare un *mix* di iniziative diffuse che concernono non soltanto la capacità di accoglienza, l'abilità di gestire pacchetti turistici, l'attività di pubblicizzazione, ecc., ma anche la capacità di creare una *mitografia* internazionale del territorio stesso. Quest'ultima *chance*, che noi consideriamo la "madre di tutti i turismi", ma che è spesso ignorata nelle sue straordinarie valenze, è stata splendidamente utilizzata dalla Gran Bretagna (prima nazione, a tutt'oggi, nel turismo europeo) profittando della fama della propria letteratura, incrementata da film, documentari e quant'altro, la quale ha reso appetibili piccoli contesti di modestissimo valore, solo perché collegati a personaggi di immensa celebrità mediatica. Un minuscolo villaggio di poche centinaia di abitanti come Haworth (Yorkshire), registra oltre un milione di visitatori annui (vedere per credere, chi scrive ha visto con i propri occhi seppur in mezzo ad una folla così compatta da consentire visioni limitate) solo sulla base del mito delle Sorelle Brönte, che vi vissero. La piccola canonica ove le celebri scrittrici abitarono, è soltanto una modesta ed insignificante casa ottocentesca, ma questa casa è la meta di un autentico pellegrinaggio. Lo stesso vale per Bath e per il mito di Jane Austen, per i celeberrimi "siti arturiani", per i siti collegati alla tanto sanguinaria quanto nota vicenda dei Tudor, per la saga celtica e sassone, ecc. ecc<sup>7</sup>.

Per costruire "miti" di questo genere, non bastano slogan improvvisati, ma occorrono un lungo lavoro, una grande esperienza e la coesione di più forze: quelle locali, nel costruire abili presentazioni, quelle culturali, nel ribadire l'importanza dei contesti collegati alla produzione letteraria, alle saghe, alle vicende storiche trasformate in *appeal* romanzesco, all'immaginario collettivo, e quelle nazionali, nel saper immettere in una rete di offerte anche contesti solo apparentemente "minori". Occorre infine, che è la cosa principale, l'orgoglio culturale delle proprie tradizioni, del proprio retaggio, della propria storia, ed occorre che tale orgoglio trovi risposta corretta e positiva in tutta la cultura, alta e meno alta, che sappia, con intelligenza e con amore, proporre gli aspetti più positivi o più intriganti del passato, rendendone familiari i personaggi, le vicende, i luoghi anche ad un pubblico più vasto.

Anche in Italia, tanto per fare uno dei rari esempi positivi, è ben noto che, a seguito del serial televisivo "Elisa di Rivombrosa", non certo un raro esempio di alta cultura, ma comunque uno sforzo per ripercorrere il passato al di fuori dello stereotipo della commedia di basso conio, i castelli dei Savoia attorno a Torino abbiano avuto un incremento di visite inatteso e straordinario, riconosciuto dalla stessa Sovrintendente per i Beni Architettonici e per il Paesaggio del Piemonte, Direttrice dei Giardini Reali, dott. ssa Mirella Macera<sup>8</sup>, la quale, anzi, si preoccupò intellegentemente di accentuare l'effetto trainante dello spettacolo televisivo con installazioni e mostre *ad hoc*. Di fronte alla straordinaria riuscita di iniziative di questo genere, basate su poco e niente, ma spesso efficacissime, la prima domanda necessaria è la seguente: quale è, fra tutti i miti, quello più internazionalmente riconosciuto per la Sicilia?

La risposta è del tutto ovvia: l'Italia in generale e la Sicilia in particolare, non è mai riuscita ad esportare la

7 - Per il collegamento fra letteratura, tradizione e turismo nelle politiche inglesi dell'*Heritage*, si veda M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra, Milano 2000.

8 - La Dottoressa Macera, purtroppo recentemente scomparsa, espresse le idee che qui riportiamo nel corso del convegno di museografia *Il Museo fuori dal Museo* organizzato da Valeria Minucciani presso la Facoltà d'Architettura del Politecnico di Torino, 3.12.2003.

propria vicenda storica, seppur ricchissima di personaggi e di vicende eclatanti, nel campo dei media internazionali. Di Elisabetta I sappiamo tutto, di Federico II no. Enrico VIII è un personaggio, basti pensare a tutti i musei ed i siti ove la sua presenza è ancora palpabile; Lorenzo dei Medici un ignoto, basti pensare a principali musei di Firenze, ove tutto quello che i Medici hanno prodotto è meravigliosamente presente, ma proprio loro, i Medici, non hanno che scarsi riscontri biografico-espositivi. La nostra nazione non è stata capace di produrre qualche film o romanzo di fama internazionale capace di proporre i grandi interpreti della nostra storia, come personaggi familiari ad un vasto pubblico, ed il risultato palese è che i luoghi da essi frequentati siano poco interessanti per il pubblico stesso. L'Inghilterra compie l'encomiabile sforzo di rendere la piccola Haworth un luogo di pellegrinaggio, noi non abbiamo pressoché nulla che esalti neppure un pilastro della cultura mondiale, il più grande e conclamato poeta del Medio Evo, come il nostro Dante Alighieri. Dov'è, in Italia, un museo di Dante? Com'è gestita la sua tomba di Ravenna?

Alla fine, l'Italia resta il paese dei grandi artisti, quelli sì, notissimi, con il risultato che Roma, Firenze, Venezia e poche altre città, con i loro celeberrimi musei, fanno la parte del leone, e che il resto del territorio è spesso trascurato o meno conosciuto, pur essendo ricchissimo. Queste stesse città si sono a lungo avvantaggiate non solo degli studi di storici dell'arte non italiani che hanno diffuso con passione il ruolo dei nostri grandi artisti, ma perfino della letteratura straniera che si è intrigata, non sempre correttamente, del nostro retaggio. Un esempio fra tanti, culturalmente deteriori, ma economicamente proficui: i *tours* istituiti a Roma a seguito del successo del *Codice da Vinci*, per visitare i luoghi citati nel romanzo.

Sembra che stiamo parlando di sciocchezze mass-mediatiche, ma queste sciocchezze muovono miliardi, e noi non ci siamo mai applicati a comprenderne la portata. L'Italia, insomma, specialmente nei suoi territori meno noti, non ha costruito miti validi ad auto-rappresentarsi. Colpa storica della cultura italiana, ma tant'è: bisogna malinconicamente riconoscere che i nostri cosiddetti intellettuali non hanno saputo strutturare un *immaginario italiano* (se non la mafia, la pizza e gli spaghetti) e diffonderlo in sede mondiale. È indubbiamente un paradosso che quando si esce dall'aeroporto "Guglielmo Marconi" di Bologna, la città che è la sede di una delle più antiche università d'Europa, che ha uno dei centri storici meglio conservati che si siano mai visti e che detiene, a tutt'oggi, la testa più celebrata fra le varie copie dell'*Athena Lemnia*, quello che i viaggiatori vedono per prima cosa, uscendo sul piazzale, sia una gigantesca scatola di spaghetti Barilla.

Gli americani, come Bob Venturi, direbbero che è necessario *imparare da Las Vegas*<sup>9</sup>, e quindi apprezzare l'immagine metropolitana della pubblicità, ma noi non siamo americani. Magari lo fossimo, sapremmo forse come meglio gestire i nostri musei e farne intraprese economiche auto-sufficienti. D'altro canto, non è certo compito dei museografi rimediare all'insipienza di alcuni secoli di mancata auto-rappresentazione nazionale, o, peggio ancora, di auto-rappresentazione becera ed insignificante. Venendo alla Sicilia, visto che per costruire dei simboli dentro l'immaginario collettivo occorrono tempo e buona volontà, e questo tempo è stato ormai abbondantemente sprecato, mentre la buona volontà forse non c'è mai stata, occorre chiedersi quale siano i miti ed i simboli già costruiti, per poterne sfruttare l'effetto di trascinamento. Indubbiamente, l'unico mito siciliano (in positivo) veramente riconosciuto è quello dell'archeologia, quel mito che ha attirato, nel corso dei secoli, i più grandi studiosi europei a frequentare le nostre terre e ad innamorarsi di quella classicità che, almeno fino alla riconquista della Grecia da parte dell'Occidente, era l'unica visibile. Su questo mito, non costruito da noi, ma, per fortuna, dai Tedeschi, dagli Inglesi, dai Francesi e da tutti i grandi viaggiatori giunti in Sicilia per il *Grand Tour*, si sono formati i più grandi architetti ed archeologi dell'Ottocento, ed è questo mito che è stato riportato in tutta l'Europa e trasferito non soltanto in studi ancor oggi splendidi, ma nell'architettura stessa delle grandi città europee. Questo è il mito che tutta l'Europa conosce ed apprezza, abbinandolo sistematicamente alla Sicilia, e sarebbe un puro atto di imbecillità non comprenderne la portata. Un esempio fra tanti: Selinunte, luogo simbolo di studi e di dibattiti europei durati nel corso di tutto il sec. XIX, che ha visto alla prova personaggi della levatura di Goethe, Hittorff, von Klenze, Houel, Harris, Hackert, Hulot e Fougères, non ha neppure un *antiquarium* che esibisca copia dei meravigliosi disegni realizzati nel corso di decenni da parte di questi ed altri viaggiatori, architetti ed archeologi d'eccezione. Lo stesso avviene per Segesta, per Agrigento, e, tutto sommato, anche per Siracusa.

I nostri musei archeologici ed i nostri siti, dal canto loro, versano in condizioni spesso deprecabili ed una malintesa politica della distribuzione a pioggia delle risorse avvalorata spicciolate iniziative, orientate su altri versanti, che, seppur talvolta validi e interessanti, sottraggono occasioni di crescita a quella che potrebbe essere con-

9 - R. VENTURI, D. SCOTT BROWN e S. IZENOUR, *Learning from Las Vegas*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 1972 (trad. it. *Imparare da Las Vegas*, a cura di M. Orazi, Quodlibet, Macerata 2010).

siderata la maggior industria del futuro siciliano in sede di turismo culturale. Il proliferare di piccole istituzioni, spesso in difficoltà, aperte e non aperte, dotate del minimo necessario in fatto di servizi, ma sovente anche prive dei più elementari sussidi, accudite da personale qualificato talvolta sì, ma più spesso anche no, soddisfa soltanto piccole ambizioni di provincia, ma non è realmente produttore a garantire il necessario incremento dell'offerta turistica. Se fosse poi soltanto questione di offerta turistica, sarebbe ancor poco: in realtà, le piccole istituzioni vivacchiano stentamente, hanno difficoltà a fare cultura, a produrre studio e ricerche, a interessare i cittadini, non sempre per carenze delle persone addette, il più delle volte animate da buona volontà, ma per mancanza di veri stimoli ed incoraggiamenti, per incapacità di affrontare con coraggio e con fatica grandi iniziative, e, *ça va sans dire*, per la generalizzata e conclamata mancanza di risorse. In definitiva, queste modeste istituzioni costituiscono un costo sociale privo di ricadute, sia culturali che economiche.

Tenuto conto di quanto abbiamo fin qui considerato, la nostra proposta al Comune di Modica non poteva essere che una: concentrare gli sforzi su di un unico museo, non perché esso debba restare nei secoli il solo, ma bensì pensando, ragionevolmente, che se uno va bene e si mostra produttivo, si potrà in seguito, sulla scia di un successo, garantire anche gli altri. Se un luogo può dimostrarsi attraente per una sua sola iniziativa importante, tanto da trattenere un pubblico interessato per più di una visita *mordi-e-fuggi*, non è improbabile che quello stesso pubblico profitti dell'occasione per godere anche delle altre iniziative minori che quello stesso luogo è in grado di offrire. L'importante è potere contare su di una sola istituzione-*monstre*, il resto va a strascico, come ci insegna la politica culturale di tutte le più grandi città. L'istituzione-*monstre* in oggetto, ovviamente, dovrebbe essere connessa a ciò che è meglio "mitizzabile" in sede internazionale, e cioè, per quanto abbiamo appena sottolineato, all'archeologia *in primis*.

Le Autorità con le quali abbiamo avuto occasione di parlare hanno compreso con immediatezza e grande intelligenza le nostre posizioni e le hanno fatte loro. Di qui, dunque, il progetto preliminare per la valorizzazione del patrimonio archeologico della Contea di Modica.

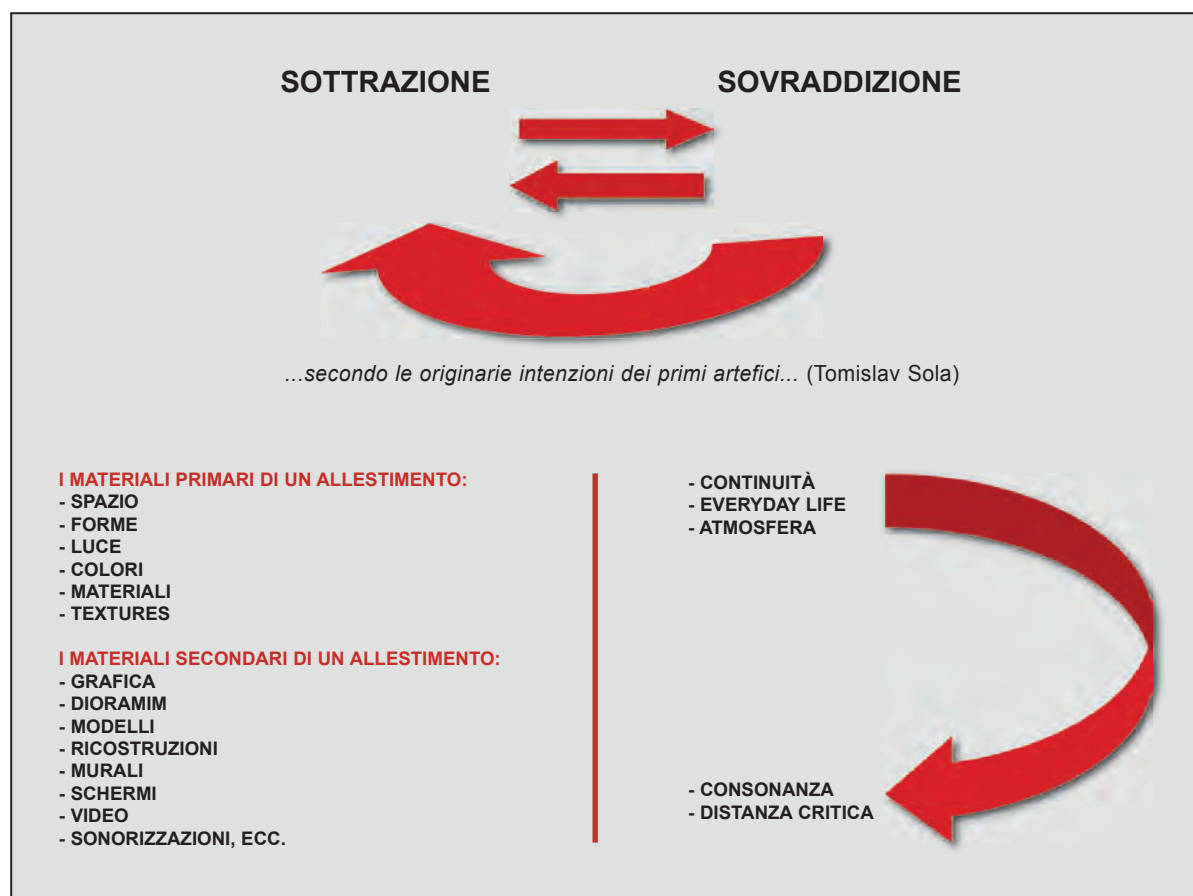
### **Generalità metodologiche**

Ovviamente, le considerazioni a carattere del tutto generale appena fatte, vanno applicate con criterio alla realtà specifica. Tornando dunque al contesto modicano, la realtà specifica ci mostra i seguenti fatti:

- a) che esiste un edificio di rara qualità, già in via di restauro, leggesi il Convento dei Mercedari;
- b) che tale edificio ospita, allo stato attuale, l'unica iniziativa fin qui trainante nelle presenze, vale a dire il museo etnografico, già allestito con criteri scandinavi (ovvero ricostruzioni d'ambiente, molto ben fatte);
- c) che l'allestimento etnografico occupa una sola parte dell'edificio, lasciandone la prima elevazione ed il seminterrato completamente inutilizzati e, come abbiamo visto, privi di destinazioni realmente adeguate;
- d) che non essendo il restauro ancora completato, c'è ancora, per fortuna, il tempo di intervenire immaginando un'integrazione fra nuovi allestimenti ed edificio esistente.

La nostra proposta non poteva per conseguenza che essere soltanto una: quella cioè di riunire il mito dell'archeologia ad una situazione locale già di per sé attraente, immaginando un unico grande museo, archeologico-etnografico e tagliando fuori le altre importanti collezioni di Modica, che troveranno, nel tempo, migliore fortuna, specie se questa prima iniziativa avrà il successo sperato. *Step by step*.

Questa ipotesi è, indubbiamente, un'ipotesi strumentale: profittare del discreto successo di un museo già minimamente frequentato, il più noto, allo stato, di tutta la Contea, per lanciarne un altro, ancora sconosciuto, ma si spera in seguito d'*attraction*. Tuttavia essa non è, ovviamente, soltanto strumentale e non è nemmeno priva di un suo specifico fondamento teorico. La museologia contemporanea, infatti, ha sempre ribadito che, in fatto di archeologia, una delle strategie essenziali sia quella di stabilire delle continuità: il territorio ed i suoi abitanti, che sono sempre, turismo a parte, i diretti interessati alla tutela ed all'esposizione del proprio patrimonio, debbono essere messi nelle condizioni di comprendere il passato dell'altro ieri rivisitandone le ricadute nel tempo di ieri ed in quello di oggi. Tale continuità è facile da stabilire con la realtà ormai scomparsa, ma ancora facilmente riconoscibile, degli antichi mestieri e modi di vivere che fanno a pieno titolo parte del patrimonio cosiddetto etno-antropologico. È molto meno riconducibile ad un contesto contemporaneo una qualsiasi esposizione, quando con essa si faccia riferimento a civiltà più lontane nel tempo. E tuttavia, non sono quei vasi gli stessi vasi? Non sono quei mestieri gli stessi mestieri? Non sono quei riti funerari gli stessi riti che ancor oggi pratichiamo, così umani, così



La teoria del museo archeologico: schema interpretativo, elaborazione dell'Autrice.

teneri e tristi, così universali e nostri al tempo stesso? Alla luce della storia, le continuità sono più evidenti di quanto si creda, e più di quanto si creda è facile comunicarle, anche attraverso un allestimento museale, purché sia la persona umana il *fil rouge* che connette e collega età diverse, mondi diversi, civiltà diverse, ma tutte nostre. Tutte il nostro passato, tutte il nostro retaggio, il nostro *Heritage*.

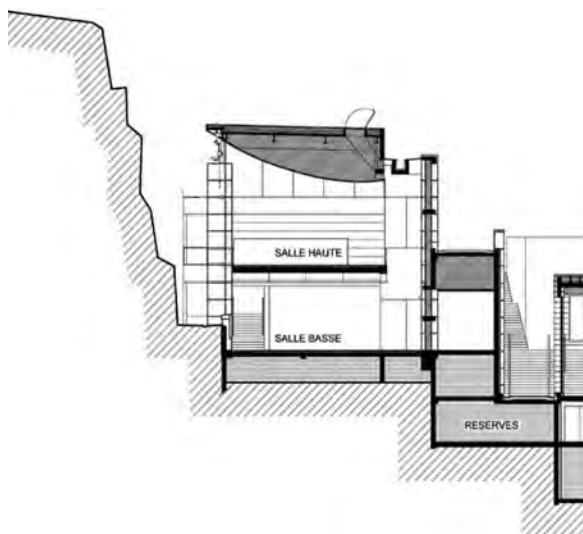
Ovviamente, questa connessione va rivista, ci si scusi il termine forse troppo concreto, ma cionondimeno realistico, con un pizzico di *spettacolarità*. L'ufficio, insomma, è quello di coinvolgere il pubblico riconducendolo a concetti universali - la morte, la sepoltura, i riti, i miti, l'agricoltura, la vita di ogni giorno, ecc. - che siano di generalizzata comprensione. È un gioco di sponda: la peculiarità della Sicilia, dell'antica Modica e del suo passato da una parte, l'universalità delle riflessioni che questa stessa peculiarità può suscitare dall'altra.

Tutto ciò, sia detto per inciso, viene rivissuto nel progetto non con superficialità o con strumentale desiderio di stupire (ci sono, in effetti, tanti diversi tipi di "spettacolo"), ma alla luce di una precisa teoria museografica, qui compendiata in un semplice schema, ove sono riassunti i più elementari concetti di qualsiasi buona museografia<sup>10</sup>. In alto: l'idea che alla *sottrazione* di significato che tutti gli oggetti subiscono per conseguenza della loro dislocazione all'interno di un museo, ma anche per la loro frammentarietà o mutilazione, obsolescenza o perdita di comprensibilità, mancanza di contesto o di attualità, debba corrispondere da parte del museo, che necessariamente introduce una sua *sovraddizione*, non fosse altro per quell'aura particolare che qualsiasi forma di musealità è in grado di attribuire a qualsiasi oggetto, un preciso percorso di restituzione, che non attribuisca nuovi significati agli oggetti, ma ne riveda la presenza alla luce di un unico concetto: quello di opporsi per quanto è possibile alla perdita di senso, senza aggiungere nulla di nuovo. Anzi, nel perenne gioco di scambio fra sottrazione e sovraddizione, il museo, ripercorrendo a ritroso le perdite, deve opporsi per quanto può alla sottrazione, muovendosi nel rispetto di un solo obiettivo: la comprensione e la comunicazione di quanto gli originari artefici avevano posto alla base delle proprie intenzioni di produzione, d'uso, di interpretazione degli oggetti stessi.

Il museo deve e può fare questo senza manipolare gli oggetti stessi, ma servendosi dei propri materiali, pri-

10 - Lo schema generale qui riprodotto nasce dalla fusione di due schemi parziali già pubblicati da chi scrive. Cfr. M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Teoria del restauro ed etica della museografia: conflitti e convergenze sullo sfondo dei processi di conservazione urbana» in A. CORNOLDI, *Architettura degli interni*, Atti del Secondo Convegno Nazionale di Architettura degli Interni, Il Poligrafo, Padova 2007, pp. 11-14 e EADEM, «Dentro l'exhibit: linguaggi figurativi e problemi della comunicazione nell'allestimento contemporaneo a carattere storico-artistico», in *Atti del XVIII Congresso Nazionale dell'Associazione Italiana di Scienza e Tecnologia/Proceedings of 3rd International Workshop on Science, Technology and Cultural Heritage* (Cassino, 4-6 ottobre 2006), AIV, Firenze/Cassino 2009, pp. 213-219. Lo schema completo, così come lo si vede qui, è stato presentato e discusso da M. C. Ruggieri Tricoli, nella sua qualità di *visiting professor*, nella lezione *Musei sulle rovine: prospettive di comunicazione attraverso l'architettura*, tenuto all'Istituto del Patrimonio, Universitat de Girona, gennaio 2010.





Les Eyzies-de-Tayac (Dordogne), Musée National de la Préhistoire. Progetto di Jean-Pierre Buffi (2004): in alto, il rapporto del museo con il costone di roccia frequentato in epoca magdaleniana; in basso, sezione trasversale.

11 - Lo si veda in M. C. RUGGIERI TRICOLI, *Il tempo perduto di Neanderthal: musei e preistoria*, *Interiors e Museums* 4, Offset, Palermo 2010, pp. 26-31.  
12 - D. LOWENTHAL, *The Past is a Foreign Country*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.

mariamente tutti quelli che pertengono ad un buon progetto d'architettura e che sono fondamentali per generare la qualità diffusa del museo: spazio, forme, luce, colori, materiali e *textures*, tanto più interessanti da gestire oculatamente quando, come nel caso di cui ci stiamo occupando, si abbia la necessità di avvalersi di un edificio già esistente. Nel nostro caso preciso, a Modica, tuttavia, la necessità non ha certo caratteristiche riduttive o coercitive, poiché, per le sue peculiarità ambientali, spaziali e materiche, il convento dei Mercedari si presenta non soltanto appropriato, ma ben più che appropriato, alla messa in scena di un museo archeologico.

In seconda battuta, poi, vanno considerati tutti quegli strumenti secondari di un buon allestimento (grafica, diorami, modelli, schermi, video, ecc. ecc.), i quali hanno il compito precipuo di comunicare quei significati ormai perduti che la semplice ostensione, seppur d'atmosfera, non è in grado di surrogare. L'unione di questa duplice strumentazione, architettonica e allestitivo-comunicativa, deve consentire per l'appunto una capacità di persuasione sul triplice livello ormai considerato, da tutti gli studiosi di comunicazione museale archeologica, come il fondamento della comunicazione stessa: la capacità di stabilire delle continuità, fra il passato remoto, quello meno remoto ed il presente, alla quale abbiamo già ampiamente accennato, la tendenza ad evitare esaltazioni d'effetto sul capolavoro o sull'accadimento d'eccezione, per privilegiare la vita di ogni giorno, la quale è, per sua natura, il vero fondamento della *longue durée* e perciò della continuità stessa, ed infine la capacità di restituire, ove possibile, l'atmosfera ed il clima di un tempo ormai perduto. Alcuni di questi aspetti - continuità ed *everidday life* - sono già in parte garantiti dalla stessa presenza del museo etnografico, mentre all'atmosfera può contribuire non poco non soltanto la particolarissima architettura del museo, con i suoi sotterranei, la pietra ancora visibile, gli ambienti ben distribuiti o facilmente riconducibili ad una buona distribuzione, ma la stessa collocazione dell'edificio, a ridosso di una parete di roccia a strapiombo che da sola sembra evocare un antico paesaggio preistorico, quel paesaggio che ha consentito i primi insediamenti modicani e che, ancor oggi, è così caratteristico del contesto urbano locale. Questa collocazione è straordinariamente simile a quella di uno dei più celebri musei francesi, il Musée de la Préhistoire di les-Eyzies-de-Tayac<sup>11</sup>. In quel caso un progetto nuovo, realizzato *ad hoc*, si è mosso per ricreare quello stesso contesto - museo più parete di roccia - che la storia già qui ci consegna, senza colpo ferire. Sembrerebbe dunque un'occasione da non perdere, ed appunto per questo, come in seguito vedremo, ci siamo preoccupati di reintrodurre, all'interno del percorso museale, l'intercapedine fra edificio e roccia, che potrà, a nostro avviso, costituire uno dei momenti più sublimi nella percezione dell'intero museo.

Naturalmente, per quanto abbiamo parlato di concetti un po' evanescenti come "spettacolarità" e "atmosfera", non ci sfugge, come si vede sempre nello schema proposto, che essi debbano condurre sia ad una precisa *consonanza* con i materiali da esporre, sia, nel contempo, anche ad una presa di *distanza critica* dagli stessi materiali. Diciamo subito che la consonanza deve sempre orientarsi verso l'*evocazione*, mai verso il maldestro tentativo di attuare *riproduzioni*. La consonanza non è una *full immersion* nel passato, che è sempre un altro tempo, diverso dal nostro, o, come diceva David Lowenthal<sup>12</sup>, è *sempre un paese straniero*, ma soltanto un'empatia trans-epocale, che può essere gestita, in fase progettuale, soltanto se quell'empatia è già avvertita, per passione di studi o per interesse di ricerca. Tale empatia, appunto perché costruita dentro lo studio e dentro la ricerca, deve essere ben conscia dei propri limiti. Nessun museo trasmette verità assolute, ma soltanto quella verità scientifica che è al momento acclarata dallo stato della conoscenza specifica: tale limite, insieme alla comprensione che il museo è e resta un meccanismo ideologico, mai casto nelle sue scelte, mai capace di esimersi dagli intendimenti dei suoi stessi curatori ed ideatori, deve costituire esso stesso patrimonio condiviso ed essere trasmesso al pubblico. Quest'ultimo, mentre è invitato a comprendere la realtà di un altro tempo, deve essere al tempo stesso messo nelle condizioni di capire che tale realtà non è né definitiva né assolutamente certa. Al godimento dell'incontro con il passato deve dunque unirsi - ed il rappresentare tale dicotomia senza fratture e con persuasività non è facile - la precisa consapevolezza che tale incontro è solo un'ipotesi. L'ipotesi migliore e più attendibile fino a qui costruita.

In conclusione: l'antico tormentone *musei e territorio*, fin troppo abusato o malamente usato dalla più superficiale letteratura museologica, deve trasformarsi in una più seria valutazione del concetto di *universalità e territorio*, dove universalità sta per le capacità comunicative necessariamente universali del museo, del suo dovere di parlare in termini di umanità intera, del suo fondamentale presupposto di passare dalla materialità dei reperti all'immaterialità dei significati. Sono questi ultimi, infatti, quelli che veramente comunicano, anche se, com'è naturale, non potrebbero comunicare affatto in assenza degli oggetti che ne supportano il senso.

Si riuscirà con uno sforzo così orientato a creare, come abbiamo detto anticipatamente, una *mitografia* modicana? Noi riteniamo che si possa riuscirci, perché la collezione archeologica a disposizione, seppur non ricchissima come altre, offre spunti di riflessione straordinari su ogni campo della vita degli antichi tempi, fra mondo pre-romano e civiltà alto-medievale. Per grazia del cielo, una volta tanto, nel nostro lavoro di meri espositori, abbiamo trovato una persona, la dottoressa Sammito, per l'appunto, la quale, con grande cognizione di causa ha avuto la pazienza di spiegarci i valori insiti in ciascun oggetto della collezione archeologica. Con tale supporto interpretativo, del tutto inaccessibile alle nostre competenze, abbiamo potuto procedere facilmente, e giungere ad un progetto sensato, al quale abbiamo aggiunto quel minimo di *spettacolarità*, forse sarebbe meglio dire, più semplicemente, di *scenografia*, che ci ha consentito di trasformare la presenza degli oggetti in qualcosa di più: in una presenza *mitopoietica*, supportata da un racconto comprensibile, capace di innescare immedesimazione, curiosità, memoria.

Da ultimo, un piccolo accenno, che ci sembra doveroso, al tipo di pubblico cui abbiamo pensato, vista la nostra convinzione che tutti i musei trovino la loro ragion d'essere negli oggetti che hanno, ma, al tempo stesso, trovino la loro ragione per *continuare ad essere* soltanto nell'adesione del pubblico.

Quale pubblico? Può un piccolo museo selezionare il suo pubblico? A nostro avviso, non solo non può farlo un piccolo museo, quale quello di Modica comunque sarà, ma sostanzialmente, non dovrebbe farlo nessuno, anche grande ed importante, soprattutto quando si parli di una materia così universale come la materia archeologica. E dunque, un museo per tutti.

Fare un museo per tutti, che tenga conto delle tante diversificazioni del pubblico, bambini ed anziani, famiglie e singoli, comitive di ragazzi e magari comitive di studiosi, non significa, evidentemente, fare un museo che sia un po' un cartone animato ed un po' un trattato accademico. Chi scrive detesta personalmente, come una personale idiosincrasia, tanto l'eccesso di pannelli libreschi quanto l'eccesso di multi-media presenti nei musei. La motivazione principale di tale avversione è la seguente: che se si va in un museo, ci si va per un incontro *fisico* e per un rapporto vero, immediato ed autentico con degli oggetti. Se così non fosse, si potrebbe stare comodamente seduti nelle proprie case a visitare dei siti Internet o a leggere degli splendidi libri, i quali, talvolta, hanno una ricchezza di approfondimento che nessun museo può offrire.

Se, però, qualcuno decide di visitare un museo, questa decisione consiste esclusivamente nel suo desiderio di relazionarsi a degli oggetti e ad un contesto. Il nostro compito è dunque quello di garantire a tutti gli uni e l'altro. E dunque, consiste nel creare un contesto che, profittando dei suoi propri oggetti, garantisca una visita piacevole ed accattivante per tutti. Questo può ottenersi con un'estetica senza estetismi, una comunicazione senza prolissità comunicative, delle riconfigurazioni senza intenti di ricostruzione riproduttiva, una grafica che illustri senza eccessi illustrativi, un'adeguamento ai bisogni dei bambini senza infantilismi. Già, i bambini: questi ultimi sono uno dei perenni obiettivi della nostra ricerca, poiché ben sappiamo che altri paesi - come quel Regno Unito che ci tocca di citare sempre per l'intelligenza delle sue strategie - ne fanno il cavallo di battaglia di ogni intrapresa, fino a fissare, come recentemente avvenuto, un'età media dei visitatori a *dodici anni*, per stabilire l'eccellenza delle strategie di qualsivoglia museo ed il suo diritto di accedere a finanziamenti di sorta. Tuttavia, una tale scelta, da noi assolutamente condivisa, nella convinzione che i musei servano, per l'appunto, a formare le giovani generazioni e ad introdurre alla cultura storica ed artistica, non significa per nulla immaginare un museo che si adegui a linguaggi inappropriati al fascino ed al carisma degli oggetti esposti. Questi vanno comunque rispettati nel loro valore: niente che riguardi il passato, deve essere mai, per principio, trivializzato o ridotto ai termini di un immaginario contemporaneo da video-gioco. Ci sono infiniti modi intelligenti ed eleganti, per coinvolgere i bambini ed i ragazzini a provare piacere nella visita di un museo. Tutto ciò che a che fare con la manipolazione diretta, per esempio, è oltremodo accattivante per il pubblico più giovane, molto più delle *consolles* con le quali hanno giornalmente a che fare a casa loro.

Il nostro museo, dunque, non sarà un museo particolarmente interattivo, se, con questo termine, si allude alla realtà multimediale. Sarà interattivo, invece, se si pensa che, qua e là, i bambini troveranno momenti di azione concreta, di contatto materico: quell'azione e quel contatto dei quali sono tanto spesso privati nelle loro case e dei quali potranno proficuamente avvalersi in un'esperienza nuova e diversa: quell'esperienza aperta che è appunto l'esperienza del museo.





## Il riuso della preesistenza ed il progetto d'allestimento

### ABSTRACT

Unlike the museal exhibition, pushingly drawing towards renovation, the architecture of museums shows a certain resistance against any revamping. It is necessary to work out the antithesis between maintaining the character of a historical building and its using in order to meet the communicative and contextualizing requests of the collection. Nowadays, the exhibition project, supported by the most technologically up-to-date "know how", has achieved a total compositional and expressive freedom, moving between the separation from the 'container' structure and the respect of its interpretation, never missing the main purpose of the project, which is the presentation of the collections.

ALDO R. D. ACCARDI\*

\* Aldo R. D. Accardi (Alcamo, 1968), architetto, ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in *Recupero dei Contesti Antichi* con una tesi dal titolo *La Gestione museale dei siti archeologici, sullo sfondo delle esperienze internazionali*. Ha al suo attivo numerose pubblicazioni scientifiche sulla Museografia, sulla Museografia archeologica e sull'Architettura degli Interni, tra cui saggi in libri, articoli su riviste e Atti di Congressi Nazionali ed Internazionali. Ha conseguito una specializzazione in *Museografia* presso l'École de Muséologie du Louvre. Ha partecipato a diversi concorsi di progettazione, ha allestito mostre a carattere scientifico ed ha acquisito una cospicua esperienza professionale nella progettazione di interni e arredamento. Oggi, titolare dell'Assegno di Ricerca dal titolo *Elementi del linguaggio progettuale contemporaneo nella musealizzazione degli interni storici*, è Docente di *Architettura degli Interni*, presso la Facoltà di Architettura di Palermo, di *Museografia*, presso la Facoltà di Lettere e Filosofia di Palermo, ed insegna presso l'International Summer School on European Prehistory (ISSEP) di Nurri.

*Il progetto qui di seguito descritto è stato interamente ideato e redatto da Aldo R. D. Accardi con la supervisione di Maria Clara Ruggieri Tricoli.*

Esiste uno stretto legame tra lo spazio interno e il suo involucro architettonico, che si evidenzia in particolar modo quando s'interviene con la *trasformazione* e il *riuso* delle architetture costruite, sia che si tratti di edifici industriali, sia di valore storico-architettonico. Il concetto di trasformazione, inevitabilmente, porta con sé anche il senso della modernità, a volte in contrapposizione alla tradizione da cui prende avvio, altre volte in assoluta continuità e consonanza con essa.

Il panorama dell'architettura contemporanea è sempre stato testimone di un articolato dibattito concernente il rapporto tra modernità e tradizione, ravvisabile anche nell'evoluzione delle istituzioni museali: difatti, è proprio nel rapporto con il passato, che il museo rivela di fare parte integrante del processo di modernizzazione. I musei, nella loro precipua missione di mediazione, sono oramai chiamati a sostenere l'attuale desiderio delle comunità di ritrovare lo stato della cosiddetta "origine", in cui il contesto fondativo costituisce l'elemento nodale rassicurante, contrapposto all'evoluzione, tanto vagheggiata, quanto destabilizzante<sup>1</sup>. La natura dei musei locali si esprime, in effetti, proprio con la voglia di mantenere la memoria locale, *ricostruibile* a partire dai segni e dalle testimonianze che si sono avvicendate e tramandate<sup>2</sup>. Non sono rari gli esempi, anche siciliani, in cui, nonostante i numerosissimi tentativi di ricostruire un'identità locale, soprattutto a seguito di grandi e disastrosi eventi che hanno cancellato la storia di un luogo, questo legame con il passato non sia stato mantenuto, anzi, nonostante lodevoli intenti, si è ottenuto l'effetto contrario. Si veda l'esempio della fondazione della città nuova di Poggioreale di Sicilia, il cui impianto urbano, pur avendo offerto molte "centralità", ha allontanato nei suoi abitanti il senso di appartenenza al paese stesso, quasi costringendoli a sopprimere il desiderio d'identità, che ogni comunità reclama. Probabilmente tutto ciò è accaduto perché le neocittà post-terremoto, sorte nella valle del Belice, sono il frutto di una sperimentazione architettonica incapace di produrre un filo conduttore tra le comunità ed il loro territorio<sup>3</sup>.

La probabilità che lo stretto legame tra comunità e territorio possa gradualmente affievolirsi viene temuta con grande anticipo nella seconda metà dell'Ottocento<sup>4</sup>, un momento storico durante il quale anche le istituzioni museali vengono coinvolte dallo sviluppo economico e dalla rivoluzione industriale. Ciò nonostante, l'architettura dei musei mostra ancora una certa resistenza nei confronti dell'innovazione, al contrario dell'allestimento museografico che si fa per primo elemento trainante verso l'aggiornamento. Fino a quel tempo il messaggio culturale da veicolare è legato ad un tipo di narrativa "lineare", il cui percorso conoscitivo è affidato alle cosiddette "gallerie progressive"<sup>5</sup>. Qui gli interni si adeguano alla linearità della storia narrata, proponendo un altrettanto lineare deambulazione, durante la quale la serialità degli *exhibits* produce un certo senso di *astrazione* dal quel passato che invece s'intende comunicare.

1 - ACCARDI A. R. D., *Natura e artificio negli interni museali*, "Nuova Museologia", semestrale, n. 19, novembre 2008, pp. 4-8.

2 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Dario Flaccovio Editore, Palermo 2005, p. 11 e ss.

3 - ACCARDI A. R. D., "Natura, territorio e sentimenti dell'uomo: una questione d'identità. Oradour-sur-Glane e il museo della memoria", in PERSI P. (cur.), *Territori emotivi / Geografie emozionali. Genti e Luoghi: sensi, sentimenti ed emozioni*, Atti del V Convegno Internazionale Beni Culturali Territoriali (Fano 4-5-6 settembre 2009) - Istituto Interfacoltà di Geografia - Università degli Studi "Carlo Bo", Urbino 2010, pp. 320-26; RUGGIERI M. C., *Trauma. Memoriali e Musei fra tragedia e controversia*, Maggioli Editore, Milano 2009.

4 - ALEXANDER E. P., *Museum in motion. An introduction to the history and function of museums*, Altamira/Sage in coll. con American Association for State and Local History, Walnut Creek, Londra e New Deli, 1996, p. 86; ACCARDI A. R. D., "I beni archeologici ed etno-antropologici, strumenti per il recupero dell'identità territoriale e di riscatto socio-economico" in SPOSITO A. (cur.), *Agathòn 2006*, DPCE, Palermo 2006, pp. 33-35.

5 - Cfr. RUGGIERI M. C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000, p. 74 e ss.



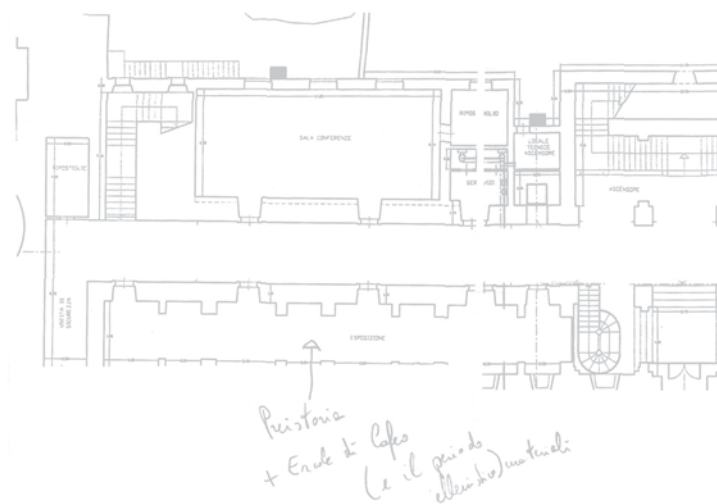
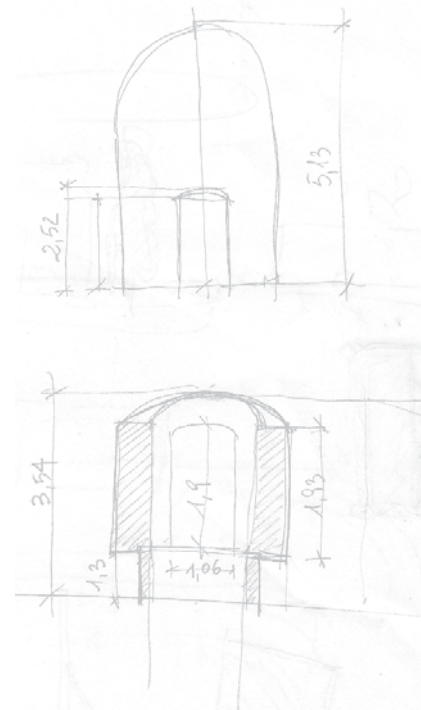
Palazzo dei Mercedari, Modica:  
sopra, rilievo del prospetto d'ingresso; sotto, viste degli interni durante l'intervento di consolidamento strutturale.



Così come nessun restauro restituirà mai l'edificio "com'era e dov'era", nessun allestimento restituirà mai più la percezione e comprensione dell'oggetto "com'era e dov'era", tutto sarà trasposto, tutto sarà sfocato, tutto sarà il frutto di un'operazione di morfogenesi strutturale, ove al vecchio si aggiungerà, necessariamente, il nuovo. In questa operazione si avrà al contempo una sottrazione di alcuni contenuti originali, ed una addizione di altri e diversi contenuti<sup>6</sup>.

Quando si è giunti alla scelta di raggruppare il notevole patrimonio musealizzabile del comune di Modica all'interno del palazzo dei Mercedari, ci si è chiesti se l'edificio in questione, già mutato nella sua funzione d'origine - prima convento dei Padri Mercedari, in seguito lazzaretto durante la peste del 1709 e solo in tempi più recenti sede della Biblioteca Comunale, per poi giungere all'attuale destinazione di Museo Civico<sup>7</sup> - possedesse le giuste credenziali per accogliere le testimonianze "materiali ed immateriali" della città di Modica, sia in termini quantitativi - vista la cospicua collezione di reperti ed oggetti della tradizione - sia in termini di qualità spaziale, ma principalmente dal punto di vista simbolico e rappresentativo. Come già anticipato, anche se le città si trasformano costantemente e crescono a dismisura, le comunità che vi risiedono conservano un estremo bisogno di riconoscersi nel contesto locale; un'esigenza che fortunatamente non è stata messa in atto con la sterile cristallizzazione del costruito, ma comunque fondata sul cambiamento e sull'adeguamento dello stesso. Certo è che qui a Modica, il cui tessuto urbano rimane delimitato da una conformazione territoriale davvero singolare, vale di più il concetto di *trasformazione controllata*, che esprime un "limite", palesemente non negativo, dettato unicamente dal rispetto per la preesistenza. Così, dal confronto con le maestranze e gli studiosi locali, si è giunti all'idea di un intervento di riuso del Palazzo dei Mercedari, che esprimesse *in primis* la volontà di non snaturare l'edificio e che al contempo consentisse di adattarlo alle istanze di comunicazione, determinate da quel messaggio culturale che il museo è chiamato ad esprimere. Tenendo bene a mente il ruolo della storia locale, la quale, pur occupandosi di fatti del passato, può avere un'inevitabile refluente sul presente e determinare sensibilmente il futuro della collettività, con il suddetto progetto di adattamento e nuovo allestimento si è deciso di lavorare anche sulla potenzialità di attrarre - ed accogliere - una più vasta e varia utenza extraterritoriale, turistica e culturale, dunque non limitandosi alla sola comunità locale.

La storia delle comunità, dice Carol Kammen<sup>8</sup>, abbraccia ogni genere di argomento, purché sia rappresentativo della vita quotidiana e attragga gli interessi di tutti gli appartenenti a una comunità, qualunque essi siano. L'interesse può difatti essere rivolto tanto ai monumenti di un luogo, sia recenti, sia antichi, quanto alle architetture, ancora in uso o in stato di abbandono, e ancora alle rovine archeologiche, al paesaggio antropizzato, alle genealogie delle famiglie, agli usi e costumi, tradizioni e leggende, alla gastronomia e produzione di oggetti, e così via<sup>9</sup>.



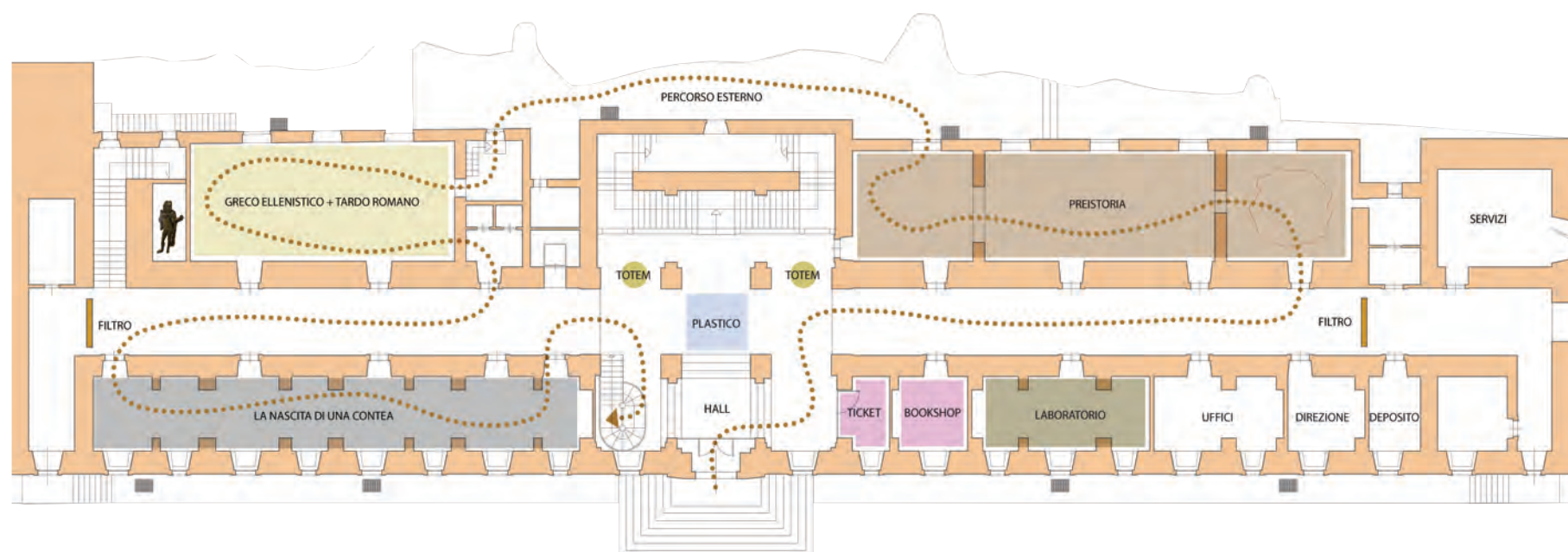
6 - RUGGIERI M. C., *I fantasmi e le cose...*, cit., p. 60.

7 - Museo Ibleo delle arti e tradizioni popolari, aperto nel 1978 grazie all'impegno dell'associazione culturale "Serafino Amabile Guastella".

8 - KAMMEN C., *On Doing Local History*, Altamira Press., Walnut Creek, Lanham, New York e Oxford 2003; GARDNER J. B., ADAMS G. R. (eds.), *Ordinary people and everyday life. Perspective on the New Social History*, HAASLH, Nashville 1983.

9 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *Luoghi, storie, musei...*, cit., p. 11.





Organigramma della distribuzione dei temi di allestimento con individuazione del percorso di visita.

## Il Progetto

Dopo tante riflessioni in merito alla selezione dei reperti e dei numerosi oggetti legati alla collezione etnografica, la struttura architettonica dell'edificio conventuale ha suggerito - ma in qualche misura ha forzato - di suddividere l'allestimento in almeno cinque settori fisicamente indipendenti, dislocati nei vari livelli del palazzo: il piano di accesso, il livello superiore ed un suggestivo ambiente seminterrato. Ai settori anzidetti si aggiungono un assai singolare ambito esterno - coperto con una struttura in vetro portante (vedi articolo Colajanni et Al. *Infra*, p. 41 e ss.), che ben si presta ad accogliere allestimenti temporanei o possibili *exhibits* di approfondimento tematico - e tutto il lato a valle dell'ala destra del piano terra dell'edificio, destinato ai servizi del museo, tra i quali ricordiamo la biglietteria, il *bookshop*, il laboratorio di restauro, gli uffici direzionali.

La linearità degli ambienti ripartiti ai lati del lunghissimo corridoio centrale e la scansione regolare degli accessi segnati da stipiti in pietra, oltre che l'infilata di salette con volte a botte e a crociera, richiama alla memoria l'immagine di alcuni interni dei più noti musei della fine del XIX secolo, musei il cui allestimento, di chiaro stampo tradizionale, era fortemente subordinato dalla loro struttura architettonica. Le grandi gallerie, gli ambienti in successione, hanno vincolato la distribuzione della collezione e limitato le soluzioni museografiche.

Di certo non si può prescindere dalla salvaguardia del contenitore storico, sia dal punto di vista fisico, sia da quello della sua riconoscibilità. Una questione assai cara a Gustavo Giovannoni, ben espressa in un suo saggio scritto per la rivista *Mouseion*, con il quale pone l'accento sulla difficoltà di gestire l'antitesi tra il volere mantenere il carattere di un edificio storico e l'intento di utilizzarlo per una moderna funzione, ossia quella chiamata a rispondere alle esigenze di comunicazione e contestualizzazione delle collezioni<sup>10</sup>. Dagli anni Trenta ad oggi, la questione espressa da Giovannoni è praticamente rimasta immutata nella sostanza, seppur evolutasi in funzione del progresso tecnologico e dello sviluppo funzionale dei musei<sup>11</sup>.

Difatti, se fino ai primi decenni del secolo scorso le architetture museali hanno conservato quest'influenza sugli allestimenti, condizionando soprattutto la loro organizzazione spaziale, oggi, il progetto d'allestimento, complesso crocevia di saperi, di esperienze e d'interessi, supportato dal più aggiornato *know-how* tecnologico, derivante dal campo della tecnologia e della comunicazione, ha raggiunto totale libertà compositiva ed espressiva. Il progetto proposto per il riallestimento del Museo Civico, si muove a cavallo delle sopradette questioni, ovvero tra il completo distacco della struttura "contenitore" ed un parallelo rispetto della lettura dello stesso, non perdendo mai di vista che il principale obiettivo dell'intervento è la *presentazione* delle collezioni, assai varie e ricchissime di reperti.

10 - GIOVANNONI G., *Les édifices anciens et les exigences de la muséographie moderne*, "Mouseion", XXV-XXVI, 1/2, 1934, pp.17-23.

11 - TOMASSETTI G., "Il museo tra salvaguardia del contenitore storico e valorizzazione delle collezioni esposte", in CORNOLDI A. (cur.), *Gli interni nel progetto sull'esistente*, Atti del II Convegno Nazionale di Architettura degli Interni (Venezia, 24-25 ottobre 2007), pp. 147-150.





Il palazzo dei Mercedari, a fronte del tipico ornamento settecentesco presente nel prospetto, ha una definizione dello spazio interno molto lineare ed essenziale, in cui manca del tutto qualsiasi tipologia di decoro, mantenendo in tal modo un'omogeneità caratteristica degli edifici conventuali dell'epoca. Altra eccezione, che all'opposto palesa la qualità architettonica degli ingressi dei palazzi coevi, è rappresentata dallo scalone di accesso al primo livello, dove emergono balaustre e colonnine di marmo, e dall'ambiente antistante, caratterizzato da volte a crociera e dai rivestimenti in pietra dei piedritti di sostegno.



A fianco, alcuni dei reperti della cospicua collezione archeologica, che al momento è conservata presso un edificio storico della città di Modica, il Palazzo della Cultura, ed esposta insieme ad una raccolta di quadri seicenteschi. La collezione annovera anche la preziosissima statuetta bronzea dell'Eracle (foto in basso).

12 - Maggiori approfondimenti in merito alla prossemica ed all'interferenza tra le "cose esposte", si tenga presente l'esautivo contributo di RUGGIERI TRICOLI M. C., «Dentro l'exhibit: linguaggi figurativi e problemi della comunicazione nell'allestimento contemporaneo a carattere storico-artistico» in AIV (cur.), *3rd International Workshop on: Science, Technology and Cultural Heritage*, Atti del Convegno (Montecassino, 4-6 ottobre 2006), Cassino 2007.

13 - Si vedano i casi del National Museum of Natural History a Washington con il suo *Time Tunnel* e le ricostruzioni di John Gurche (noto anche per la realizzazione dei dinosauri di "Jurassic Park"), e del Musée de la Préhistoire de Les Eyzies-de-Tayac, dove Jean-Pierre Buffi, in un lavoro di interpretazione metaforica, ha conferito al corridoio il senso di un vero e proprio tunnel temporale, che dall'exhibit dedicato a Lucy, *Australopithecus afarensis*, e passando sopra alle "orme di Laetoli" (che anch'esse assumono il senso di un cammino evolutivo), si conclude con l'incontro del nuovo rappresentante dell'umanità, il celebre ragazzino del lago Turkana, il *Turkana Boy*; cfr. RUGGIERI TRICOLI M. C., *Il tempo perduto di Neanderthal: preistoria e musei*, Offset Studio, Palermo 2010, p. 31; LUMLEY R., *The Museum Time-Machine: Putting Cultures on Display*, Routledge, Londra e New York 1988.

14 - Ad Almería, il Museo Arqueológico Provincial (MAL), progettato da Ángela García Paredes e Ignacio García Pedrosa (2003), il cui allestimento è di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006), colloca la *Columna Estratigráfica* al centro di un percorso circolare lungo la scala di collegamento dei vari livelli del Museo, detto *Le Puits du temps*, in cui una serie di stratigrafie mostrano al pubblico il contesto geologico dei siti della Dordogna; RUGGIERI TRICOLI M. C., "Persone e Oggetti nei Musei Archeologici: casi di Studio recenti", in SPOSITO A. (cur.), *Agathón 2010/1*, Offset Studio, Palermo 2010, pp. 33.

15 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *Musei sulle Rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Lybra Immagine, Milano 2007, p. 42 e ss.

16 - Una scelta molto battuta dai museografi che da sempre si occupano di rappresentare la preistoria e di supportarla con espedienti artistici, mediati tra l'arte preistorica e quelle contemporanea ad essa ispirata; cfr. ACCARDI A.R.D., "The interpretation of prehistoric visual expression in indoor museums", in Atti del XXIV Valcamonica Symposium, *Art and Communication in Pre-literate societies*, 13-18 luglio 2011 – Capo di Ponte (2011), in corso di pubblicazione, e dello stesso autore "La "communication" de l'art préhistorique: de la pratique didactique a la redécouverte de l'invisible", in George Dimitriadis, Dario Seglie, Guillermo Muñoz (curs.), *Rock Art and Museum*, Atti del XV World Congress UISPP (Lisbona, 4-9 settembre 2006), British Archaeological Reports (International Series), Oxford 2009, pp. 35-42.

17 - L'atteggiamento che scaturisce dal *probablement* può essere messo anche in atto in contesti assai diversi, ma sempre in ragione dell'impossibilità della completa o esatta ricostruzione di avvenimenti e di contesti in cui quei fatti hanno avuto luogo; un esempio molto rappresentativo è quello descritto da Fouché in un suo articolo del 2002, quando narra del tragico sterminio dei cittadini di Oradour-sur-Glane; FOUCHÉ J. J., *Le Centre de la Mémoire d'Oradour*, "Vingtème Siècle, Revue d'histoire", 73, janvier-mars 2002, p. 135; ACCARDI A. R. D., "Natura, territorio e sentimenti dell'uomo: una questione d'identità. Oradour-sur-Glane e il museo della memoria", cit., pp. 320-26.

## Ingresso ed accoglienza

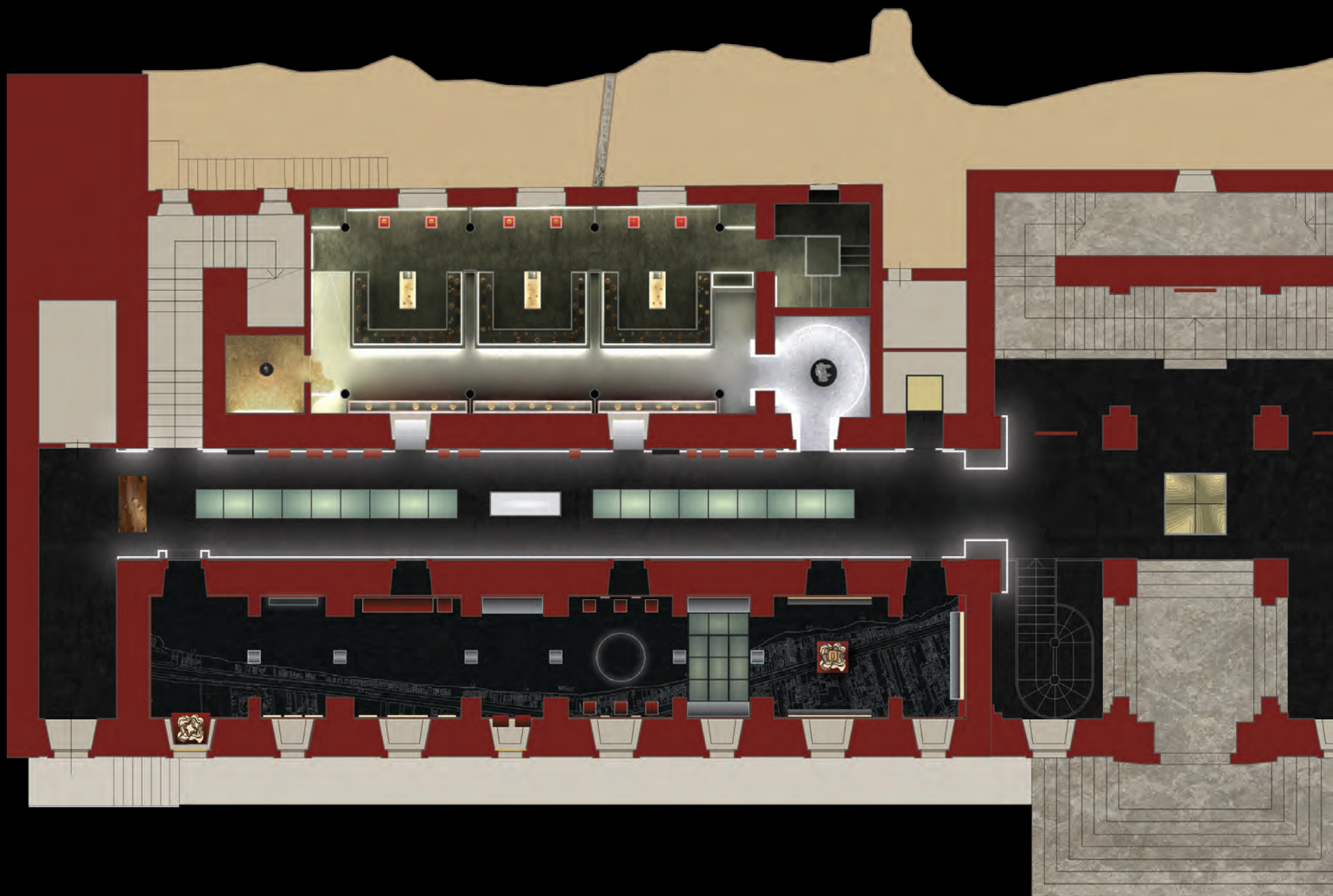
Nella nostra proposta progettuale, il pubblico, procedendo dall'esterno, dopo avere superato la rampa di scale, accede in un primo spazio di accoglienza - mantenuto quasi integralmente così come consegnato dai recenti restauri - dove scopre, alla destra dell'ingresso, la biglietteria con a fianco il *bookshop*. Da qui il percorso si diparte in più direzioni cronologico-tematiche: ala destra, ala sinistra, piano superiore e piano seminterrato. Il nodo di questo crocevia di possibili approfondimenti tematici è costituito da un modello in scala del "canyon" modicano, sottomesso rispetto al piano di calpestio, tale che il visitatore, attraverso un pavimento di vetro e acciaio, possa avere dall'alto una visione d'insieme. Due grandi *banners* laterali introducono i temi che si sviluppano lungo i due lati del corridoio assiale, ben individuati da scatolari "portali" retroilluminati. Nel redigere tale progetto, si è tuttavia pensato di suggerire un percorso di visita che non fosse a discrezione del pubblico, ma indirizzato e concatenato sia spazialmente, sia temporalmente, tale da guidare gli utenti lungo un *excursus* che, di volta in volta, si presta a continue sperimentazioni sensoriali e didattiche.

## Il corridoio

Il corridoio, che per natura è un mero luogo di smistamento, qui è divenuto una vera e propria "galleria espositiva", poiché è stato necessario rispondere a due ordini di esigenze: il primo, nonostante un'ovvia selezione, dettato dalla grande consistenza numerica dei reperti archeologici. La collezione, se il corridoio non fosse stato integrato nell'allestimento, avrebbe dovuto trovare una sistemazione non ideale, lungo quella frammentaria successione di sale espositive - tra l'altro non troppo capienti - rischiando così di far interferire negativamente le cose esposte, di non riuscire ad attuare le buone regole della prossemica o di rispettare il giusto punto di osservazione<sup>12</sup>. Il secondo ordine di esigenze è, invece, dettato dalla precisa volontà di dare maggiore carattere ad uno spazio architettonico già molto allettante, poiché, se si fosse preferito mantenere il corridoio soltanto come luogo di smistamento, questo avrebbe di certo perso consistenza rispetto all'insieme, specialmente se messo a confronto con la ricchezza allestitiva delle sale già destinate ad accogliere le collezioni. In questa nuova rivisitazione, il corridoio mantiene il suo carattere di attraversamento, ma questa volta l'attraversamento diventa metaforico, poiché reinterpreta il *Time Tunnel*<sup>13</sup>, tanto adoperato dai più noti musei scientifici del mondo, e apre quel *fil rouge* narrativo che guiderà il visitatore nel ricucire la storia di un territorio, sin dal tempo più remoto, fino a giungere ai giorni nostri. Varcato il "portale", l'allestimento del corridoio assume il senso di un cammino evolutivo, che si sviluppa lungo un primo lasso temporale preistorico (dal Paleolitico all'Età del Rame), grazie al quale il pubblico percorre fisicamente lo spazio allestito, accompagnato idealmente dagli stessi progenitori che in quel territorio locale sono vissuti. L'immagine degli antenati viene riproposta attraverso disegni riconfigurativi e con l'ausilio di ricostruzioni a scala reale. Il percorso, marcato sulle pareti da due lunghi nastri in metacrilato bianco, serigrafato e retroilluminato, termina con la *sezione stratigrafica* - del tutto simile alla *Columna Estratigráfica* del Museo Arqueológico Provincial de Almería<sup>14</sup> - la quale, oltre a fare da quinta scenica di chiusura del percorso, nel riprodurre alcune sezioni di scavo archeologico, costituisce un'efficace "macchina museografica" che restituisce il senso dell'esplorazione archeologica e diviene un'interessante esperienza sensoriale: difatti, i *fac-simile* di alcuni reperti, collocati all'interno dei vari strati geologici, possono essere toccati dal pubblico con le proprie mani, secondo la più tradizionale, quanto efficacissima, anglosassone *hard archaeology experience* dell'*Hands-on learning*<sup>15</sup>. Il fine è anche quello di esemplificare al pubblico quali erano le materie prime di cui si sono serviti i nostri progenitori per sviluppare la loro produzione litica.

Mentre sul lato destro del corridoio - che accoglie le aperture degli uffici amministrativi, del laboratorio archeologico e del *bookshop* - la serigrafia dei pannelli presenta una grafica molto simbolica, palesamente ispirata a tutta l'arte preistorica rupestre<sup>16</sup> con il fine di spiegare la manifattura delle selci, il lato sinistro, che invece propone il disegno della Modica delle caverne, accoglie varie tipologie di teche estruse e schermi interattivi, a volte intervallati da grandi diorami tematico-ricostruttivi. Nell'insieme, la scelta grafica, che ben si coniuga con i reperti preistorici, assume volutamente un carattere aleatorio, quasi ad esprimere un più cauto *probablement*<sup>17</sup>, frutto di un atteggiamento etico volto a manifestare la consapevolezza che ogni possibile ricostruzione è soltanto un tentativo per *mettere in scena* l'immagine, non completamente veritiera, di un passato troppo distante da noi, tra l'altro mal supportato da una quasi totale assenza di testimonianze materiali.

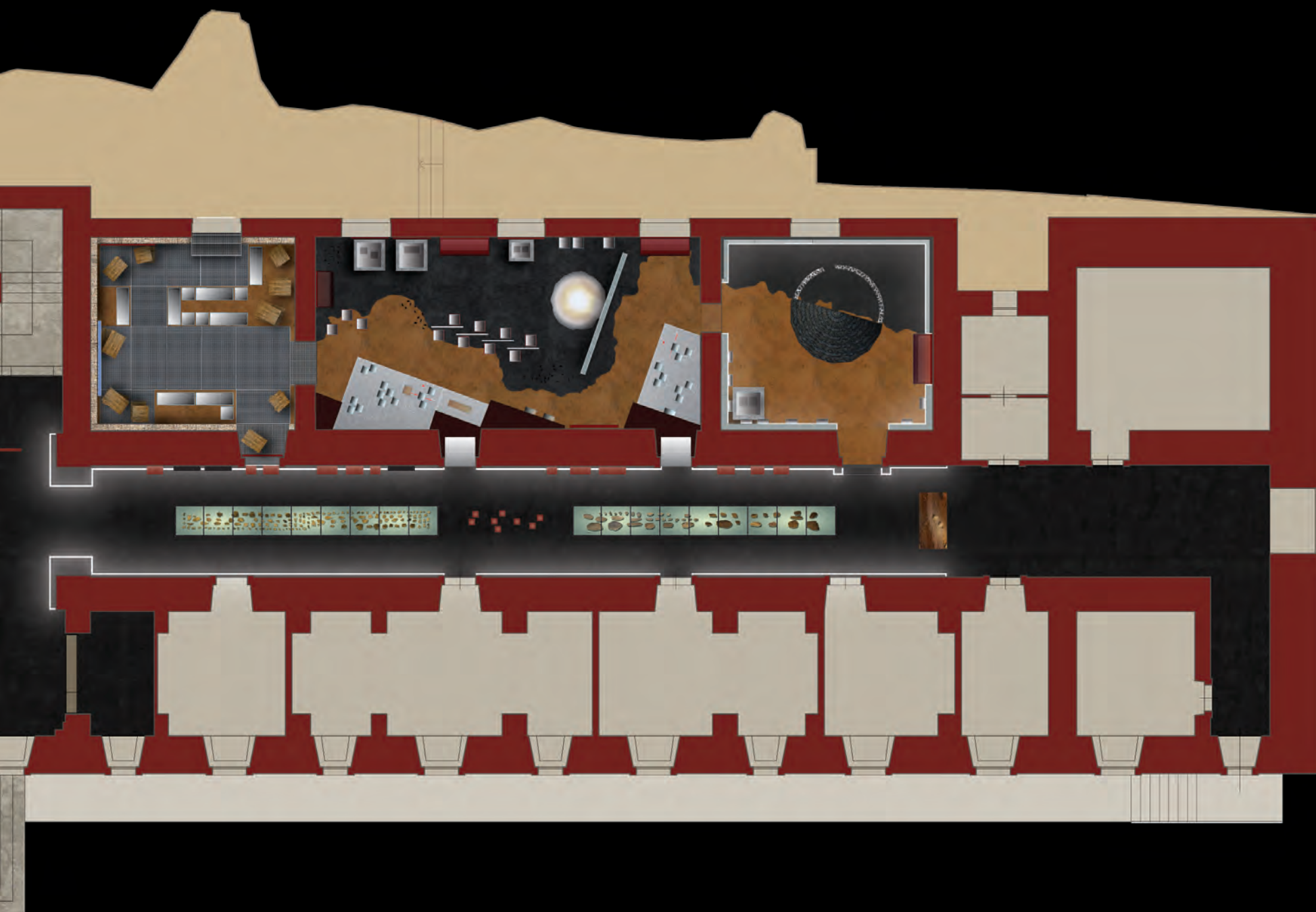
## Il progetto d'allestimento

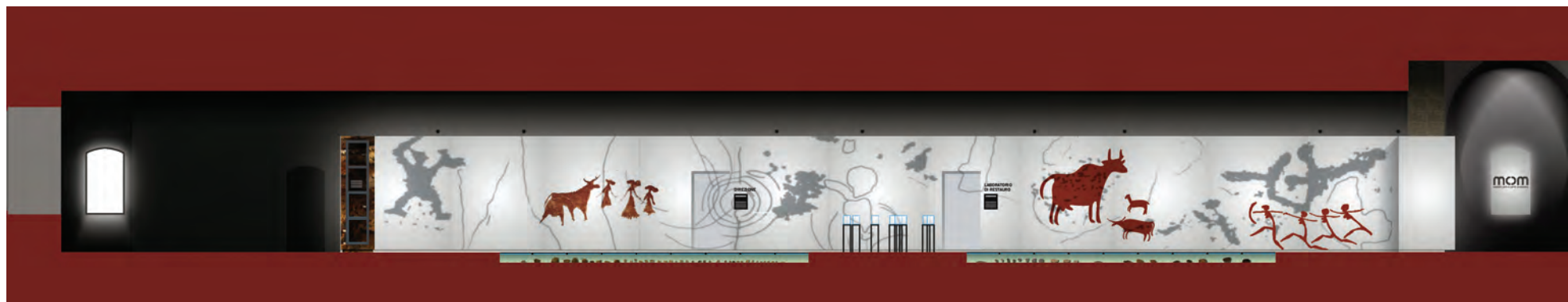


*Pianta del livello terreno.*

*Si distingue la relazione che sussiste tra l'edificio preesistente ed il nuovo allestimento museografico. La singolare composizione architettonica degli spazi interni ha suggerito di strutturare l'allestimento in settori fisicamente indipendenti, comunque correlati da un percorso cronologico-tematico. Qui, al livello d'ingresso, trova sede parte della collezione archeologica, distribuita nelle varie sezioni tematiche, che sono: Preistoria, Ellenismo, Medioevo e Nascita della Contea Modicana.*







#### Sezioni longitudinali:

in alto, sezione sul lato monte; in basso, sezione sul lato valle. In entrambi i fianchi, il corridoio assiale anticipa i temi museografici delle varie sezioni ad esso adiacenti e diviene, tra teche, exhibits, diorami, videoproiezioni e repertori grafici, un vero e proprio time tunnel, che accompagna il pubblico lungo un viaggio spazio-temporale, alla scoperta del passato di un'antica città e del suo territorio.

I temi affrontati in questa prima sezione archeologica - comunque organizzati in modo tale da avere un diretto rimando agli aspetti antropologici - ordinati secondo una successione tematico-cronologica, sono: *la Grotta riparo nel Paleolitico, Il Neolitico nel Mediterraneo ed in Sicilia, Il Neolitico nel territorio ibleo, Lo strumentario litico: la selce, L'Eneolitico in Sicilia, L'Età del Rame nel territorio ibleo*.

Si è anche tentato di dare maggiore risalto all'effetto prospettico della sezione "corridoio", grazie alla giustapposizione di teche su piedestalli e vetrine incassate nel pavimento, che si sviluppano lungo l'asse centrale ed indirizzano lo sguardo verso la quinta stratigrafica sopraddetta. L'ossidiana, la selce e la pietra lavica trovano sistemazione nelle vetrine incassate, sopra le quali il pubblico può deambulare liberamente e percepire, grazie ad una pavimentazione di vetro e acciaio, non tanto l'evidente varietà dei reperti, quanto il senso dell'indagine archeologica condotta nei recessi della terra.

Inoltre, con il progetto per l'allestimento del nuovo Museo Civico della Città di Modica (MCCM) si è cercato di risolvere l'annosa questione connessa al contrasto fra i materiali "poveri" dell'archeologia della Preistoria e quelli contemporanei, questi ultimi generalmente troppo innovativi e quindi soverchiativi, dedicando molta attenzione alla scelta di *textures*, materiali e apparati illuminanti, accuratamente miscelati per ricreare specifiche atmosfere, così da risultare in consonanza con la collezione esposta.

Ritornando al percorso di visita, la continuità del lungo pannello sinistro è stata interrotta da un volume scultoreo, anch'esso *Total White*, che invita all'esplorazione della sezione espositiva dedicata alle Età del Bronzo e del Ferro. Quando si attraversa il suddetto volume, si comprende perché, nella ricerca contemporanea intorno ai temi dell'*exhibition*, l'aspetto maggiormente rilevante sia quello dell'*interpretazione*, la quale, parallelamente alla



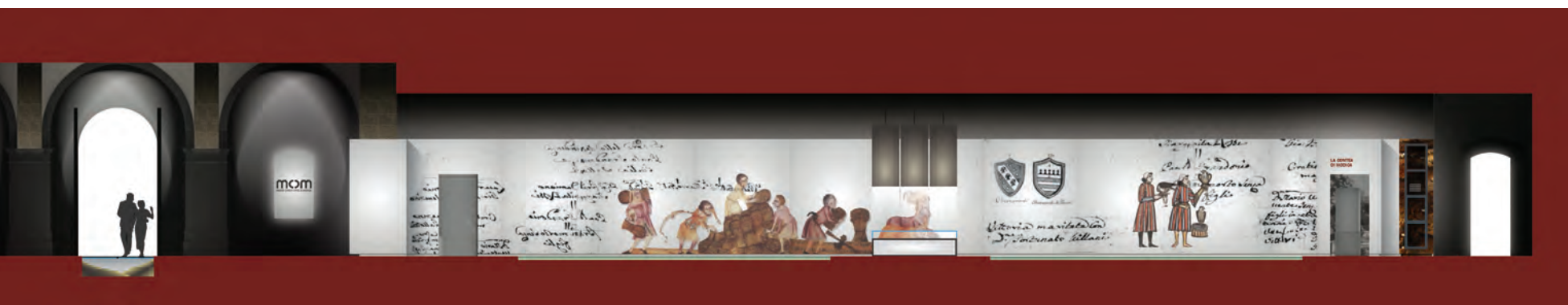
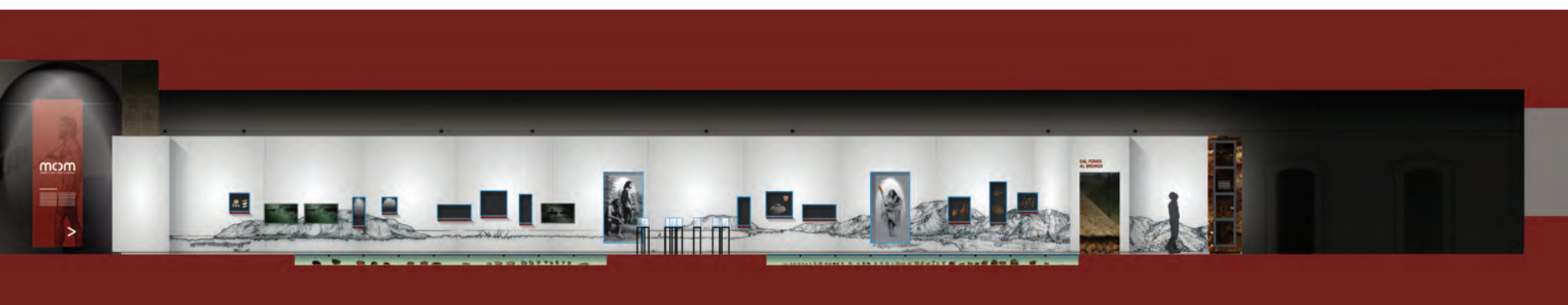
18 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *Luoghi, storie, musei...*, cit., pp. 171-92.

19 - NARDI E. (cur.), *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, Franco Angeli, Milano 2004.

20 - MINUCCIANI V., «La comunicazione museale e i paesaggi. Sperimentazione progettuale per una rete archivistica e museale sul lungofiume torinese», in RUGGIERI TRICOLI M. C., *Luoghi, storie, musei...*, cit., pp. 219-32.

21 - Si può tentare di riassumere tutta la moderna questione museografica in questi due concetti, ossia del superamento della *object-based epistemology*, vale a dire la razionalità di un'esposizione tipologico-cronologica e tec-





La grafica del lungo nastro di metacrilato retroilluminato si adatta, di volta in volta, ai temi dell'allestimento, riproducendo tracce, documenti e simboli concernenti i vari periodi storici affrontati (vedi schema planimetrico alla pagina precedente); da un lato la Modica delle Età Preistoriche, dall'altro la Contea del Tardo Medio-Evo. I portali scatolari segnano l'ingresso ad ogni sezione museografica, mentre il ritorno al percorso assiale avviene attraverso alcuni varchi, rivelati dallo scorrere di pannelli anch'essi di metacrilato serigrafato.



nologica dei vecchi musei, per arrivare, come condizione imprescindibile, alla *interpretation of artifacts in their social and cultural context*, ossia lo spostamento dagli oggetti all'interpretazione degli stessi e dell'approfondimento di quel palinsesto di valori di cui sono portatori. VAN MENSCH P., «Towards museums for a new century», in Icofom, *Museums, space and power*, Icofom Study Series 22, Athens 1993, pp. 15-18.

22 - ACCARDI A. R. D., «La sovraddizione consapevole nei musei di archeologia subacquea: il caso di ARQVA», in SPOSITO A. (cur.), *Agathón 2010/2*, Offset Studio, Palermo 2010, pp. 49-54.

crescente affermazione dei nuovi paradigmi di “memorizzazione museale”<sup>18</sup>, oggi viene spostata verso nuovi modelli di *comunicazione*, non più direttamente rispondenti ad una funzione scientifica, quanto piuttosto alle esigenze di presentazione al pubblico<sup>19</sup>. Così, nel primo ambiente - mediante l'ausilio di colori, *textures* e materiali diversi - si è deciso di rendere evidente, in modo percettivo, la suddivisione concettuale dell'allestimento che segue: l'*oggettività* del dato e la sua *interpretazione*. L'*oggettività* - ossia la sfera della razionalità e della scienza - contrassegnata dalla pavimentazione chiara e sabbiosa, mentre l'*interpretazione*, quindi la *soggettività* - ovvero il mondo spirituale delle emozioni - trova la sua rappresentazione nell'area pavimentata con resina nera.

Il messaggio che generalmente s'intende comunicare attraverso questo intervento di musealizzazione si colloca tra un *passato narrante* e un *presente interpretativo*, tra *conservazione* e *attualizzazione*<sup>20</sup>, in altre parole quella teoria tanto amata dalla *nouvelle muséographie*, che ha spostato il senso degli allestimenti *object-based*, verso una più matura ed interessante tipologia di esposizione *concept-based*<sup>21</sup>. Gli obsoleti sistemi espositivi dei musei del passato, pur mirando a un buon allestimento, in molti casi hanno portato a realizzazioni non altrettanto soddisfacenti, soprattutto perché i curatori delle istituzioni museali hanno preteso di accentrare ogni decisione, anche per quanto concerne la progettazione e la realizzazione della “messa in scena” delle collezioni, travalicando la peculiare mansione di *selezione degli oggetti* e di costruzione del “*fil rouge*” narrativo, entrando dunque, insensatamente, nel merito del *come* presentare gli oggetti stessi<sup>22</sup>. La vasta collezione modicana poneva di fronte ad una grande difficoltà di mettere in piedi concettualmente un racconto museale assai frammentario e tanto difficoltoso, per cui, contrariamente agli atteggiamenti sopradescritti, era richiesta una strettissima sinergia tra le varie professionalità. Il supporto dell'allora Direttore Onorario de Museo Civico, l'archeologa Dottorssa Annama-

ria Sammito - oggi Assessore ai Beni Culturali del Comune di Modica - e degli etnografi Viviana Pitino ed Ernesto Ruta, ha fatto sì che tale sinergia potesse verificarsi, nell'intento comune di realizzare un museo comunicativo ed espressivo di una forte identità locale. Tutte le scelte espositive sono difatti scaturite dai lunghi dialoghi avuti con la Dottoressa Sammito, la quale, forte della sua familiarità con i reperti, e dei suoi specifici studi scientifici, aveva ben chiaro nella mente un inequivocabile progetto museologico, fondato sulla selezione di oggetti - sia quelli di straordinario potere semiotico, sia quelli "muti", ma anch'essi indispensabili per il completamento del quadro culturale selezionato - e sul racconto di alcuni degli aspetti legati al loro trascorso.

Ogni espediente museografico è stato costantemente ideato al fine di stimolare e facilitare la comprensione del passato, interpretato in funzione di tre aspetti fondamentali: il contesto della ricerca archeologica, il contesto d'origine dei reperti ed il contesto del pubblico attuale e del suo desiderio di continuità con quel passato. L'allestimento del periodo preistorico tenta di ricostruire i suddetti contesti nei diversi ambienti, ma in un spazio fisico unitario, interpretato come la simulazione di un *in situ*, che risulti "dotato di un potenziale progettuale (*Gestaltungspotentiale*) in senso specificatamente museografico"<sup>23</sup>.

### Dal Bronzo al Ferro: l'insediamento

La cospicua letteratura museologia dell'ultimo decennio, supportata dalla pratica museografica, molto di frequente avvalora la scelta di rievocare il *contesto d'uso*, mentre non sempre affronta la questione della rievocazione dei *contesti di rinvenimento*. Ciò nonostante, la pratica del restituire i luoghi di ritrovamento dei reperti è adottata in moltissimi musei archeologici, i cui curatori amano ripresentare negli spazi *indoor* le sezioni stratigrafiche o le quadrettature delle unità di prospezione, a volte includendo i reperti autentici, ma molto più spesso quelli in copia. Rimarrebbe da valutare se, a meno di una precisa volontà di divulgazione disciplinare, la ricostruzione di un *contesto di rinvenimento* conferisce o meno un valore aggiunto all'esposizione, o se essa completa in qualche misura il messaggio culturale che definisce e tiene insieme i vari *exhibits* di un allestimento. La meticolosa ricostruzione non sempre è una soluzione indispensabile, per la semplice ragione che sono sufficienti piccoli accorgimenti nella gestione dello spazio architettonico del museo, come miscelare colori, luci, materiali, *textures*, ecc., trasformando in tal modo la percezione degli oggetti esposti. È in questi interstizi che l'allestimento gioca un ruolo decisivo, proprio quando si priva della mera ricerca estetica e spaziale per andare incontro alle cose da esporre, e far sì che l'inevitabile *sovradizione museale*, preferibilmente consapevole, vada a ricolmare progressivamente l'altrettanto inevitabile *sottrazione*, conseguente dall'avere strappato gli oggetti dal loro contesto d'origine, dal loro tempo e dai loro naturali beneficiari<sup>24</sup>.

Dunque, l'attuale panorama progettuale ha definito un ventaglio illimitato di materiali, sistemi di lavorazione e *textures* tali che, sovrapposti alle strutture architettoniche da allestire, permettono qualsiasi suggestione formale. Ed è grazie a questa grande sperimentazione che si è potuta definire la qualità spaziale e l'efficienza comunicativa del primo ambiente museografico propriamente individuato.

La prima sala dedicata all'Età del Bronzo nel Mediterraneo e in Italia - in cui si affrontano nello specifico i temi legati agli insediamenti, il paesaggio ibleo, le cave e le fonti di vita - accoglie una delle attrazioni che si presume possa diventare tra le più suggestive: un esempio a scala reale di una casa-capanna dell'Età del Bronzo<sup>25</sup>, tipica degli insediamenti locali. Se a prima vista la capanna appare nella sua integrità, messa a confronto con una scenografica ricostruzione del paesaggio preistorico del territorio modicano, quando il visitatore continua l'esplorazione, giungendo sul lato opposto, in altre parole quello dell'accesso alla capanna, viene rivelata la sezione costruttiva dell'antico ricovero. Una strategia che mette in luce l'aspetto tecnologico legato alla nuova realizzazione, resa possibile dagli studi e dalle pratiche dell'archeologia sperimentale. All'interno della casa-capanna, alcuni *characters* restituiscono l'idea di una preistorica *everyday-life*, in cui le copie degli utensili messi in scena (come ad esempio un frammento di focolo) esprimono la loro originaria funzione, ma al contempo si relazionano con i reperti archeologici di riferimento, sistemati dentro le teche di uno pseudo-laboratorio, molto simile al *Forschlerlabor*<sup>26</sup> ideato dal prof. Uwe R. Brückner<sup>27</sup>, il quale, anche qui come ad Herne, non è un reale laboratorio, ma è soltanto un'*exhibition* che ricorda un gabinetto d'indagine archeologica, strutturato sommariamente con materiali e strumenti di studio. La serie di pannelli bianchi retroilluminati, sui quali sono appese pagine di taccuini, cartografie, buste con frammenti fittili, sezioni stratigrafiche e teche con reperti, contribuisce a rendere l'atmosfera tipica dei luoghi destinati allo studio e all'interpretazione dei dati.

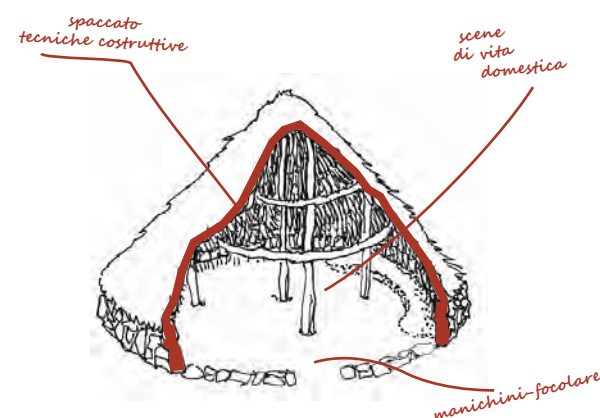
23 - BRÜCKNER U. R., *Wirkung und Einfluss von szenographischen Gestaltungsmitteln auf die Vermittlung von Inhalten im inszenierten Raum*, "Neues Museum. Die Österreichische Museumszeitschrift", 4 (2005)/1 (2006), pp. 32-40. Vedi anche RUGGIERI TRICOLI M. C., *Il tempo perduto di Neanderthal: preistoria e musei*, cit., p. 52.

24 - Proprio per quanto concerne la dislocazione dei reperti mobili, molti museologi denunciano il cosiddetto "trauma della dislocazione", esplicitata sia in una *sottrazione* di significato, dovuta al distacco dal contesto e alla perdita dei significati ad esso correlati, sia nella *sovradizione* di nuovi significati, proveniente da quell'aura speciale che ogni museo attribuisce ai propri oggetti e dalla nuova e sempre differente interpretazione indotta dagli allestimenti; cfr. RUGGIERI TRICOLI M. C., "Teoria del restauro ed etica della museografia: conflitti e convergenze sullo sfondo dei processi di conservazione urbana" in CORNOLDI A. (cur.), *Gli interni nel progetto sull'esistente*, cit., p. 111; ed *infra*, contributo di RUGGIERI TRICOLI M. C., p. 8.

25 - Gli esempi in cui si è scelto di ricostruire interi edifici, o porzioni di essi, sono davvero numerosi e quasi tutti per l'unica ragione di comunicare al pubblico, nel modo più diretto possibile, cose e contesti non più esistenti, o distanti ed inaccessibili. Proprio le testimonianze preistoriche sono quelle che maggiormente richiedono tali espedienti, vista l'esiguità degli oggetti sopravvissuti e l'impossibilità di trovare qualcosa ancora perfettamente integra; in merito alle capanne si vedano come esempio: la ricostruzione di un abitato neolitico del Parco archeologico "Bougon Burial Mounds", a Bougon, Francia, cfr. ACCARDI A. R. D., "La glass-box e la definizione degli interni museali: il Musée des Tumulus a Bougon", in SPOSITO A. (cur.), *Agathón 2008/1*, Offset Studio, Palermo 2008, pp. 57-62, oppure, sempre della stessa nazione, la capanna dell'Età del bronzo del parco preistorico di Courtils, Mourèze; ma tornando ad esempi di ricostruzione *indoor*, si vedano le capanne indigene del National Museum of New Zealand (Te Papa Tongarewa, 1998) e la straordinaria ricostruzione di un intero villaggio negli interni del Museo del Sito del Parco Preistorico di Samara, ad Amiens, Francia, cfr. ACCARDI A. R. D., "I parchi preistorici: esperienze internazionali di "presentazione" del paesaggio come riscoperta delle valenze immateriali", in PERSI P. (cur.), *Recondita armonia. Il paesaggio tra progetto e governo del territorio. Segni sogni e bisogni delle popolazioni locali*, Atti del 3° International Conference on Cultural Heritage (Urbino 5-7 ottobre 2006), Università degli Studi "Carlo Bo", Urbino 2007, pp. 174-83.

26 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *Il tempo perduto di Neanderthal: preistoria e musei*, cit., p. 31; LUMLEY R., *The Museum Time-Machine: Putting Cultures on Display*, cit., pp. 56-59.

27 - Il prof. Uwe R. Brückner ha creato il *Forschlerlabor* per il suo Museum für Archäologie ad Herne (Nord Renania-Westfalia), che gli ha fruttato molti riconoscimenti ufficiali e svariati premi, tra i quali: *Kommunikation im Raum* dell'Art Director's Club della Germania (2006); *Design and Art Direction Global Award* nella categoria Environmental Design (2006); "red dot: grand prix" nel settore Communication Design (2006).







In alto, la pianta dell'allestimento sulla Preistoria, dall'Età del Bronzo all'Età del Ferro, che, a sinistra, si conclude con la sezione dedicata alle cosiddette "collezioni assenti" e con l'uscita sul percorso esterno, compreso tra il prospetto retrostante del Palazzo dei Mercedari ed il costone di roccia. In basso, la ricostruzione con tecniche di archeologia sperimentale di una capanna tipica del primo insediamento, messa a confronto con l'evocazione di un ipotetico paesaggio dell'Età del Bronzo. Nell'immagine, sulla destra, si intravede il "Forscherlabor" (infra, p. 20) degli archeologi ed un modulo di prospezione con annessi reperti e strumenti di scavo.

Nella pagina a fianco, ragionamenti sulla mise-en-scène della capanna del primo insediamento: da un lato la ricostruzione si offre in tutta la sua interezza, mentre, dal lato dell'ingresso d'origine, mostra la sua sezione costruttiva. Lo spaccato, oltre a mettere in luce le tecniche sperimentali di ricostruzione, consente di osservare alcuni characters di uomini preistorici, che rivivono in un'ambientazione di vita quotidiana, durante uno dei momenti di riunione intorno al focolare domestico.



### Le sepolture e le “collezioni assenti”

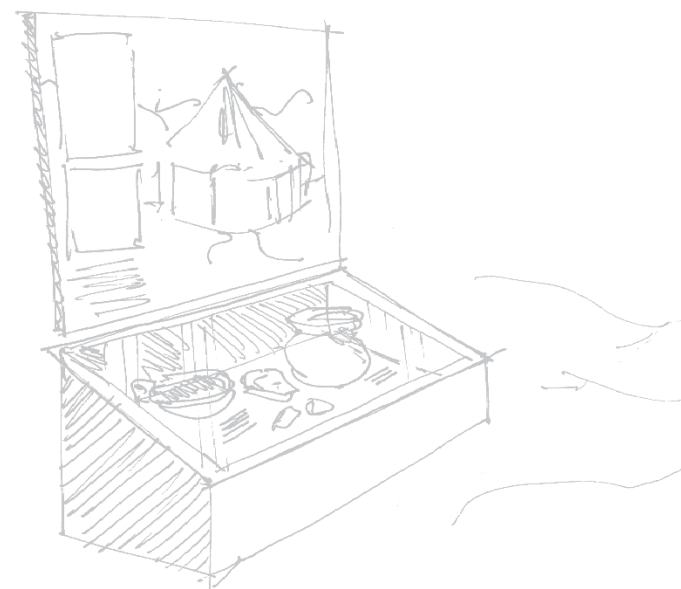
La contrapposizione del chiaro e dello scuro, nel *continuum* dell'allestimento, assume una nuova specificazione: la sfera della *vita quotidiana*, con le tradizioni, gli usi e i costumi, contrapposta alla *vita dopo la morte*, con le sepolture, i culti, i riti e le leggende. La frammentazione degli interni, la scelta dei colori e l'uso dell'illuminazione, conferiscono all'intero allestimento dedicato alla Preistoria il senso dell'esplorazione archeologica, espresso soprattutto nella sezione in cui domina uno dei più didattici *exhibits* qui presenti, cioè la grande ricostruzione della “sepoltura di Cava Lazzaro”. Il richiamo ai colori naturali della sabbia, della selce, del bronzo, della pietra lavica e dei costoni rocciosi circostanti il museo, e la scelta di mantenere in vista il sistema di coperture a capriate di legno, costituisce un allestimento fatto di pochi particolari, mirato principalmente all'uso psicologico e percettivo dello spazio, che apre a sempre nuovi punti vista e successivi approfondimenti tematici. Una grande parete in calcestruzzo traccia una sagoma spezzata, quasi a ripercorrere, in parallelo, il profilo del costone roccioso sito all'esterno, ed accoglie nei punti di maggiore sporgenza alcune vetrine incassate, dentro cui compaiono i diorami dedicati all'uomo dell'Età del Bronzo, ambientati nel paesaggio locale, e sullo sfondo le ricostruzioni di alcuni villaggi costieri, come ad esempio quello di Bruca con i suoi materiali tipici della *facies* di *Thapsos*. Il sistema di spezzate fa anche da supporto ad una serie di teche appese e video interattivi. Esso delimita due moduli di scavo “pietrificato” con annessa quadrettatura, da cui emergono esili vetrine; queste ultime accoglieranno i reperti inerenti la *Tomba di Baravitalla ed il corredo*, la preziosa serie di ossi a globuli, uno dei quali, poiché di particolare rilevanza, esposto in un contesto di rilievo rispetto al resto della *litica* della *media Età del Bronzo*. L'allestimento continua con i reperti archeologici del sito di Bruca (la sfera domestica), gli utensili (fuseruole, macine, selci), le tombe a *tholos* dell'area iblea. Semplici *banners* raffigurano le *silhouettes* degli uomini preistorici, quasi a ricordarci il loro ruolo nella sussistenza delle antiche popolazioni della valle modicana, ma allo stesso tempo fungono da filtro tra i due settori cromaticamente opposti. Inoltre, in alcune delle teche sopradette, le sagome di mani umane rievocano le impronte al nerofumo rinvenute sulle pareti dei siti rupestri<sup>28</sup>.

Proseguendo attraverso i modelli di sepolture, i reperti dell'Età del Ferro ed alcuni oggetti del Tardo Bronzo, sperimentando la matericità dei supporti e la tenuità della grafica delle pareti, il percorso allestito conduce verso uno degli ambienti espositivi più originali, ossia quello delle “collezioni assenti”. La grande ricchezza di giacimenti archeologici di questo territorio ha favorito negli anni un gran numero di campagne di scavo, ognuno delle quali ha messo in luce tantissimi reperti, oggi conservati in vari musei della Sicilia Sud-Orientale e non solo<sup>29</sup>. Tuttavia, molti di questi ritrovamenti, variamente dislocati e oggi appartenenti a istituzioni diverse, tornerebbero utili al completamento della narrazione concettuale ideata dai curatori, i quali, nonostante abbiano individuato gli *oggetti chiave* delle altrui collezioni, sarebbero stati costretti a rinunciarvi, vista l'ovvia condizione di non potere usufruire degli stessi. La scelta museografica che caratterizza la sala delle “collezioni assenti”, grazie ai supporti multimediali e alle tecnologie più avanzate, consente di superare questa *empasse*, restituendo in modo virtuale tutti quei reperti che troverebbero maggiore congruità con la collezione fin qui descritta.

Un fitto sistema di gabbioni metallici con riempimento in pietrame - insieme al complesso di travi e capriate di legno della copertura - definiscono lo spazio di un vasto deposito, o di ciò che viene evocato come tale, in cui un sistema di camminamenti a maglia metallica accompagna il pubblico nella scoperta di un accumulo di casse lignee, all'interno delle quali schermi interattivi, proiezioni olografiche e, talvolta, ricostruzioni di reperti a scala reale, rendono tangibili quelle collezioni o parti di esse di cui il Museo Civico di Modica non è dotato. La necessità di integrare le *repliche* con alcuni reperti autentici, quindi non in copia, ha suggerito la sistemazione di teche in *plexiglass* poste su piedistalli di metallo, le quali, non soltanto proteggono i ritrovamenti dalla polluzione o da possibili contatti indesiderati, ma delimitano il percorso di visita fino al successivo stadio dell'allestimento. La sperimentazione della Modica preistorica e del suo rapporto con il territorio, soprattutto per quello che concerne l'epoca del primo insediamento (2000 a.C. circa), trova un momento di forte confronto emotivo non appena si fuoriesce dal cosiddetto “deposito”.

La visita, infatti, prosegue in uno spazio *outdoor*, in cui si erge un poderoso costone roccioso, presenza fisica di un passato antichissimo, ma anche testimonianza di continuità; è uno spazio naturale *in situ*, esso stesso oggetto di esposizione. La parete di roccia a strapiombo, contrassegnata dall'imboccatura di varie caverne, si contrappone al prospetto retrostante del Palazzo dei Mercedari e definisce un passaggio longitudinale di esplorazione - protetto da una copertura sperimentale di vetro portante<sup>30</sup> - che diviene sia il raccordo fisico tra due dif-

Nella pagina a fianco, in primo piano, la ricostruzione a scala reale della sepoltura di Cava Lazzaro, che apre la sezione dedicata alle Sepolture. Sullo sfondo, la serie di piedestalli rossi - sostegni delle teche che accolgono i reperti più significativi - fungono da “scatola delle sorprese”, poiché celano cassettini e piccole ribalte dentro cui sono conservati altri frammenti archeologici, non particolarmente rilevanti e per questo non direttamente esposti, tuttavia necessari per chiudere il quadro ricostruttivo del messaggio culturale selezionato. La suddivisione concettuale che governa questo allestimento si palesa nella differente colorazione del pavimento, prima chiaro e sabbioso, per mettere in scena la sfera della vita quotidiana, poi di resina nera, per rappresentare la vita dopo la morte.



28 - Molti gli esempi di questo genere. Si ricorda a tal proposito il grande pannello con impronte umane collocato nello spazio di accoglienza del Musée des Tumulus a Bougon o delle caratteristiche trovate espressive delle vetrine del Musée de la Préhistoire de Les Eyzies-de-Tayac, la cui grafica è stata curata dal duo Evelyn ter Bekke e Dirk Behage. Per il museo di Bougon, cfr. ACCARDI A. R. D., “La glass-box e la definizione degli interni museali: il Musée des Tumulus a Bougon”, in SPOSITO A. (cur.), *Agathón 2008/1*, Offset Studio, Palermo 2008, pp. 57-62; mentre per l'esperienza di Les Eyzies-de-Tayac, cfr. «Identité visuelle et signalétique: l'atelier Ter Bekke/Behage» in MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION/DIRECTION DES MUSÉES DE FRANCE, *Le nouveau musée national de la Préhistoire des Eyzies-de-Tayac*, Direction des Musées de France et Réunion des Musées Nationaux, Parigi 2004, pp. 37-38.

29 - Si pensi ad esempio che molti dei ritrovamenti avvenuti in territorio modicano trovano ospitalità anche nel Museo archeologico regionale “Antonio Salinas” a Palermo.

30 - *Infra*, contributo di COLAJANNI S. et. Al, p. 41 e ss.



ferenti momenti museografici, sia ampliamento dello spazio allestitivo del museo, utile, ad esempio, qualora si prospetti di allestire mostre a carattere temporaneo. Attraversare uno spazio così concepito, ossia di assoluta rottura con gli ambienti *indoor* che lo precedono, procura nel pubblico un effetto di *decongestione*, poiché interrompe il ritmo serrato delle informazioni scientifiche che bersagliano il visitatore, allenta la pressione sensoriale e prepara al successivo approfondimento tematico. Anche se in scala ridotta, questo percorso esterno, non più totalmente ipetro, rimanda simbolicamente alla tipica conformazione a *canyon* della città di Modica. Un setto trasversale in pietrame, forato da un varco d'accesso, segna la fine di tale attraversamento *en plein air* ed invita a riprendere, all'interno, la *full immersion* nel denso passato del territorio modicano.







31 - Nel progettare questo sistema allestitivo si è tenuto in considerazione, come riferimento ispiratore, l'allestimento di David Pérez ideato nel 2006 per il Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Il progetto architettonico del museo è di Rafael Navarro, realizzato insieme ad Antonio Serrano Bru, José Amorós e José Juan Fructuoso. Anche il progetto di Tobias Neumann e Moritz Schneider per la mostra temporanea dal titolo *Schönheit im alten Ägypten* (2009), allestita a Trier, nel Rheinischen Landesmuseum, propone vetri traslucidi alle vetrine che mostrano gli oggetti in esposizione, attraverso oblò trasparenti.

32 - La tappezzeria di Bayeux, con i suoi 70 metri di lunghezza e 50 centimetri di larghezza, è stata definita *Mémoire du Monde* nel 2007 dall'UNESCO. Si tratta di un ricamo in lana su una tela di lino, che illustra anche la famosa conquista dell'Inghilterra da parte del Duca di Normandia, Guillaume le Conquérant. La tela sarebbe stata preparata in seguito alla battaglia di Hastings il 14 Ottobre 1066, l'ultima battaglia di Guillaume.

Nella pagina a fianco, in alto, un dettaglio della sezione "la vita dopo la morte": le sagome evanescenti di antichi progenitori fanno da sfondo alle varie teche; in basso, la sala delle "Collezioni assenti", una sorta di deposito archeologico, in cui le casse di legno, grazie all'utilizzo di supporti multimediali e alla collocazione di copie realistiche di reperti, restituiscono virtualmente quella parte di collezione non in possesso del Museo Civico. Sotto, vista sul passaggio di esplorazione outdoor, protetto da una copertura sperimentale di vetro portante.



## Dall'Ellenismo al Medio Evo

Al rientro dall'*outdoor experience*, percorrendo una piccola scala in *béton brut*, sviluppata intorno ad un ascensore in vetro, si discende verso la successiva sezione del museo. Il cromatismo del vano e la presenza di originali trovate grafiche - liberamente ispirate alla ceramica a figure rosse e/o con decorazione a rilievo - preparano alla scoperta della successiva dimensione espositiva, la quale accoglie i reperti relativi ad un lasso temporale compreso tra l'Ellenismo ed il tardo Medio Evo. Un forte simbolismo pervade gli interni di questa sezione, accresciuto dall'impianto planimetrico dell'allestimento e dalla reinterpretazione volumetrica di alcuni archetipi dell'architettura classica, come il peristilio, il *náos*, l'opistodomo, la rampa, eccetera. L'architettura degli interni, qualificata dalla presenza di materiali, luci, colori e *textures*, favorisce alcune viste prospettiche, che stimolano alla scoperta continua dei vari temi museografici e dei differenti *exhibits*, ma divengono strumento guida per condurre ciascun visitatore lungo il percorso espositivo prestabilito. L'atmosfera molto rarefatta, ottenuta grazie ad un sistema di espositori, la cui serigrafia non omogenea diversifica all'occasione l'opacità dei vetri, pare celare gli oggetti in esposizione, ma, seguendo un gioco curioso di continua sperimentazione dello spazio, li rivela improvvisamente, come se emergessero da una metaforica nebbia del passato, qui rievocata proprio grazie all'effetto traslucido delle superfici<sup>31</sup>. Il linguaggio simbolico degli allestimenti, seppur accattivante ed inusuale, è stato messo a punto per non soverchiare l'aspetto affascinante e comunicativo degli oggetti esposti, ma, semmai al contrario, per focalizzare l'attenzione su di essi.

L'aspetto da tenere sempre presente è quello della *memoria eidetica*, che deve collaborare a ricordare soprattutto gli oggetti e i concetti ad essi legati, e mai a ricordare gli allestimenti fini a se stessi. Per questo si è cercato di individuare una collocazione predominante per i reperti, puntualmente "contestualizzati" dentro degli *exhibits*, organizzati su diversi livelli d'intelleggibilità. Ogni reperto viene interpretato e narrato da un insieme di supporti tecnologici, quali sistemi multimediali, ricostruzioni e ausili grafici. Inoltre, l'uso di schermi per proiezioni video, che fanno da sfondo ad alcuni reperti di particolare rilevanza, consente di cambiare di volta in volta il contesto di riferimento, in funzione della tipologia d'informazione attesa: ecco che così, come già anticipato in questa sede, entrano in scena alternatamente il *contesto della ricerca archeologica*, il *contesto d'origine dei reperti* e il *contesto odierno del pubblico*, che esprime un forte desiderio di continuità.

Superata la sezione greco-ellenistica, una leggera rampa prepara all'incontro del pubblico con l'oggetto-emblema dell'intero museo, ossia l'*Eracle di Cafeo*, una statuina bronzea di appena ventidue centimetri, rinvenuta casualmente, alla fine degli anni Sessanta, nei pressi del fiume Irmio. L'*Eracle*, di notevole qualità artistica, prezioso esempio di una matura esperienza lisippea, rivive in un allestimento evanescente - dotato di varie proiezioni poco invasive - che offre diversi livelli d'interpretazione della statua: il primo, affidato a una sequenza di gigantografie, nelle quali sono evidenziati i dettagli scultorei, espressione dell'abilità plastica dell'artista che li ha scolpiti; il secondo, legato agli aspetti mitologici delle *dodékathlos* fatiche di Eracle.

L'allestimento dell'*Eracle* costituisce un punto chiave nella visita del museo, poiché chiude il percorso narrativo del periodo preistorico, avvia i temi legati all'ellenismo e diviene il *trait d'union* con la sezione romana e tardo-romana; una logica evoluzione, che segue in parallelo, metaforicamente, la trasformazione dell'*Eracle* greco in quello che sarà l'*Ercole* della mitologia romana. Un ulteriore possibile livello di lettura offerto è quello legato al ritrovamento della preziosa statuina, sia per quanto concerne il sito di reperimento, sia per l'impegno e le competenze delle maestranze coinvolte nel recupero, ma anche per i continui trasferimenti che la piccola scultura ha subito sin dai giorni del restauro, le cui vicissitudini sono terminate definitivamente con l'acquisizione da parte del Museo Civico di Modica nel novembre del 1996. L'*Eracle* è una chiara espressione di quanto gli oggetti siano *polisegnici*, giacché portano con sé un vasto palinsesto di significati e di valori.

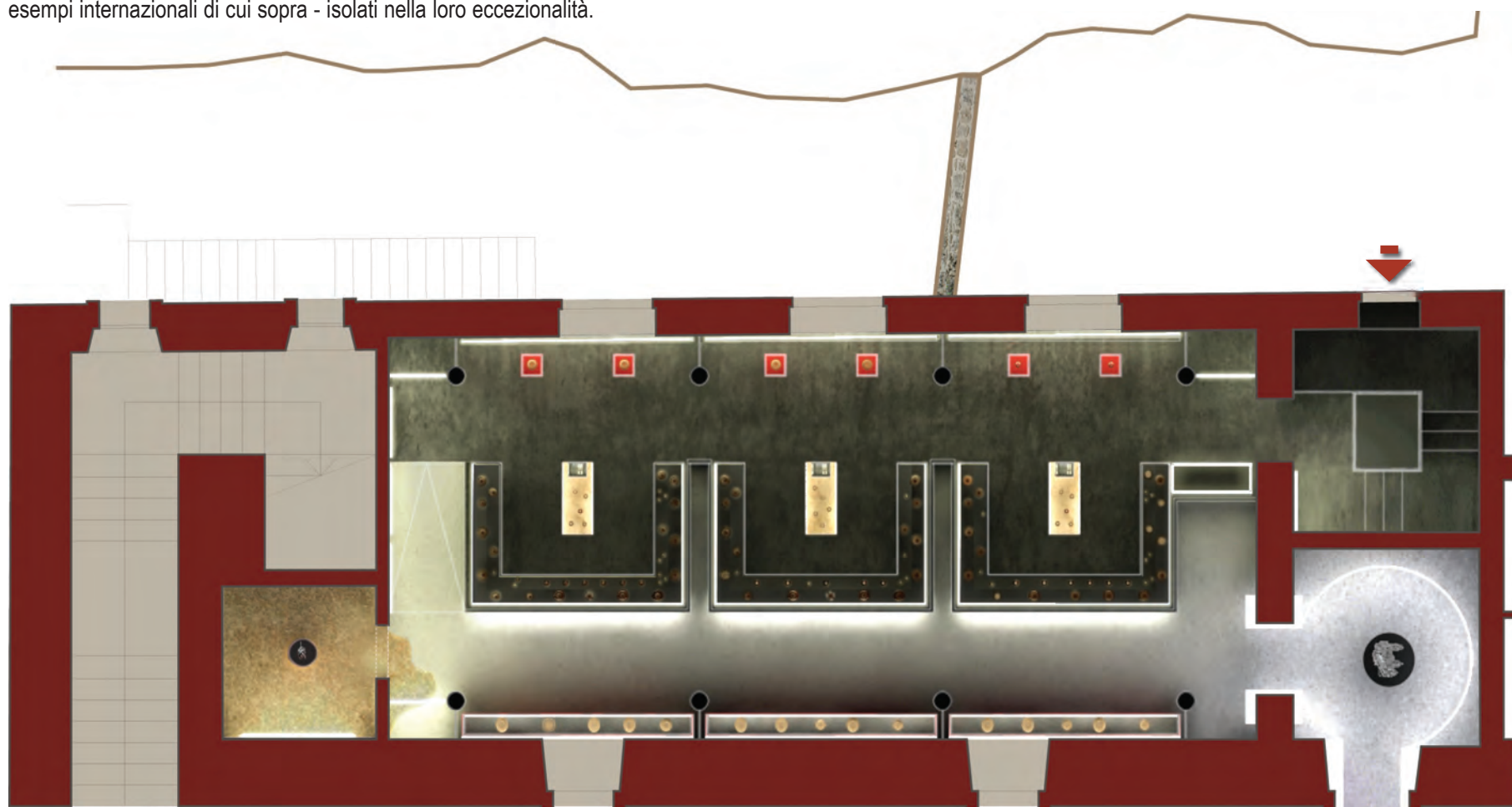
Con le dovute proporzioni, il potenziale potere attrattivo della statua, tanto sperato dagli attuali curatori del Museo Civico di Modica, potrebbe sortire lo stesso favorevole effetto ottenuto in alcuni celebri musei, nei quali un solo oggetto è riuscito a "tenere in vita" l'intero museo. Si pensi ad esempio alla *Tapisserie de la Reine Mathilde*<sup>32</sup>, esposta nel Musée de la Tapisserie a Bayeux, o al monumentale *Trittico* del Musée de l'Hôtel-Dieu des Hospices a Beaune (Borgogna). Anche se con una chiave di lettura non del tutto positiva, probabilmente, l'esempio più calzante potrebbe essere quello rappresentato dalla *Gioconda* del Musée du Louvre, un'opera sulla quale il pubblico ha riposto un'attesa talmente smisurata, che ha finito però per sovrastare il resto dei capolavori della collezione. Nel nuovo progetto per il Museo Civico di Modica, in modo preventivo, si è cercato accuratamente di

evitare un simile rischio, soprattutto con l'allestimento dell'Eracle, il quale vivrà una dimensione propria, quasi di totale estraniamento fisico, così da non produrre interferenze o problemi di prossemica con il resto dei reperti, né d'infruttuosa congestione di pubblico durante la visita. La miniatura è solo una delle tappe di un progetto narrativo strutturato, che funziona e si completa nel rispetto dell'intera collezione da esibire.

Lasciato l'Eracle, si prosegue con l'allestimento della collezione romana, tardo-romana e bizantina, che troverà il suo *climax* nella sezione del piano interrato denominata *Ad Catacumbas*. Ma prima di discendere nella "oscurità" delle sepolture, l'uscita sul corridoio rivela la continuità dell'allestimento, stavolta dedicato agli oggetti che completano la collezione medievale, dalla conquista Araba in poi. Allo stesso modo della raccolta paleolitica e neolitica, i reperti medievali sono stati sistemati sfruttando le teche del lato destro del corridoio, quest'ultimo rivestito di metacrilato bianco retroilluminato, che stavolta propone il disegno stilizzato della Modica al tempo della Contea, sovrastata dall'immagine del Castello. Il lungo sviluppo dei pannelli bianchi, anche qui, viene utilizzato come supporto di teche pseudo-estruse, e altresì per alloggiare alcuni schermi interattivi, intervallati da diorami ricavati nello spessore degli stipiti delle bucatore non più necessarie. Un lungo nastro calpestabile di schermi *led-wall*, incassato nel pavimento, prosegue visivamente l'assialità delle teche del lato opposto, dedicato alla Preistoria. Questi pannelli con tecnologia *led* raccontano la storia medievale del territorio ed offrono ulteriori approfondimenti in merito ai reperti che si susseguono in parallelo sulla parete. Il lato sinistro, sempre rivestito dal nastro in metacrilato bianco, presenta una serigrafia simbolica, stavolta ispirata all'araldica, alle monete ed alle miniature dell'età medievale. Questo lato del corridoio si chiude anch'esso con la quinta scenica di una *sezione stratigrafica*, in modo quasi speculare a quello dell'ala destra.

Pare chiaro come nell'odierna realtà dei musei archeologici, sia del tutto superata l'idea obsoleta che i reperti comunichino da soli, giacché si afferma sempre più un'idea contraria, secondo la quale sono gli allestimenti a parlare per loro<sup>33</sup>, qualunque sia il numero dei reperti, numerosi o pochissimi, veri o in copia, o, talvolta - come gli esempi internazionali di cui sopra - isolati nella loro eccezionalità.

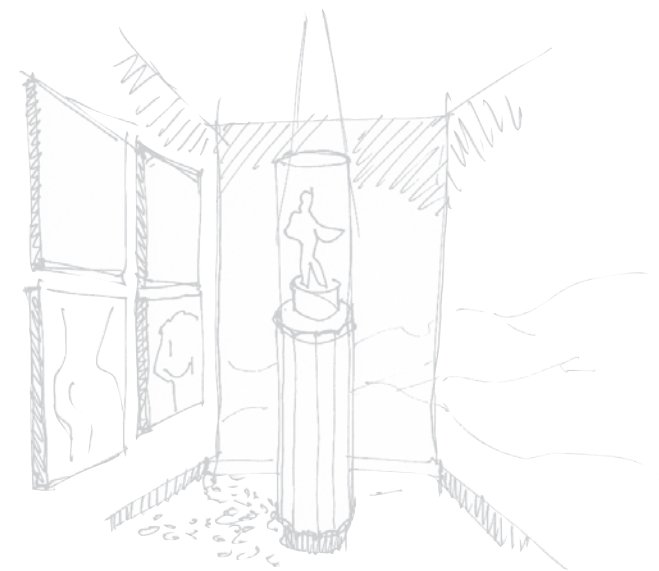
*In basso la pianta dell'allestimento concernente l'Ellenismo e il Tardo Medio-Evo. Gli interni e i vari exhibits reinterpretano volumetricamente alcuni degli archetipi dell'architettura classica. Nella pagina a fianco, alcune viste prospettiche, nelle quali s'individua il percorso di preparazione all'incontro con l'Eracle di Cafeo.*











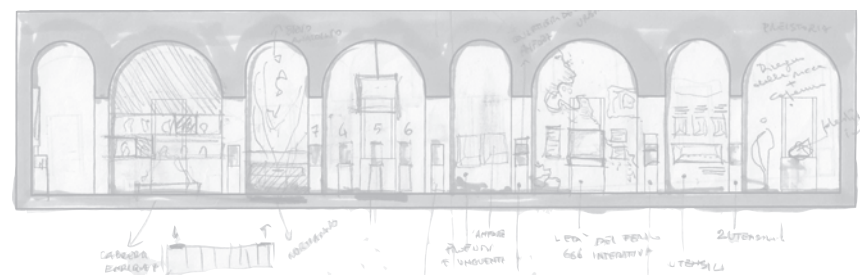
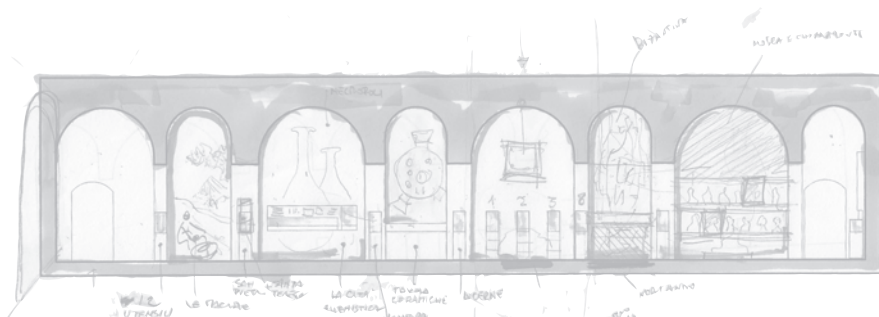
*In alto, la mise-en-scene dell'Eracle di Cafeo; la statua, immersa in un'atmosfera evanescente, grazie all'avvicinarsi di video-proiezioni, si presta a vari livelli d'interpretazione. Le gigantografie con i dettagli scultorei dell'Eracle possono essere illuminate, in modo alternato, dal pubblico, libero di selezionare l'immagine che più lo incuriosisce. In basso, l'allestimento della collezione Ellenistico-Romana, dove la successione di colonne - e di quinte retroilluminate - produce un effetto di accelerazione prospettica, il cui punto di fuga coincide con il plastico del Castello dei Conti di Modica, rappresentato nella sua conformazione iniziale. Sullo sfondo, l'ambiente cilindrico che accoglie l'anzidetto modello costituisce un ulteriore "nodo evolutivo" dell'allestimento, poiché, uscendo sul corridoio, la visita prosegue con la sezione Tardo-Romana e Medievale.*

34 - *Infra.* p. 15.

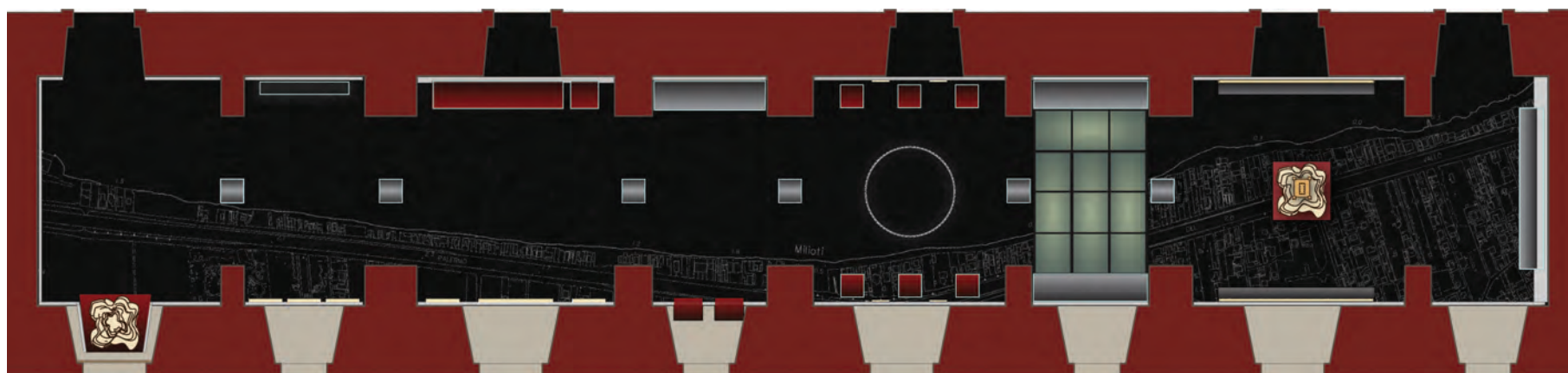
36 - La presenza degli elementi interattivi, in genere, trova maggiore approvazione soprattutto in un pubblico giovane, il quale sperimenta ed acquisisce nozioni, mentre si trova immerso in un'atmosfera ludica, approfondisce il livello di conoscenza desiderato e velocizza i tempi di visita al museo, tra l'altro mettendo a frutto una migliore comprensione dell'insieme.

Con quella che abbiamo denominato *Columna Estratigrafica*<sup>34</sup> si chiude l'allestimento che raccoglie i numero-  
reperi rinvenuti nell'intero territorio provinciale, espressione di una fiorente attività archeologica, che ha messo  
luce numerosi, importanti ritrovamenti e resi celebri gli scopritori. Un nuovo portale bianco, a fianco della rico-  
struzione stratigrafica di cui sopra, segnala l'accesso verso una nuova sperimentazione museografica, pensata  
per coinvolgere i sensi del visitatore a tutto tondo. Un ambiente in successione, caratterizzato dalla presenza con-  
tinua di archi e volte a botte, in cui gli oggetti si alternano tra evocazioni grafiche e fotografiche, tra plastici e  
video-proiezioni, tutti miscelati secondo l'intento di rendere spettacolare l'archeologia, tuttavia senza mai trala-  
sciare la primaria funzione scientifico-informativa e didattica della collezione. È questa la sezione dedicata alla  
Preistoria della Contea di Modica, il cui allestimento, ispirato al dinamismo degli *exhibits* del Pommersches Lande-  
museum<sup>35</sup>, ancora una volta ripercorre l'evoluzione storica che dalla Preistoria conduce sino al tardo Medio Evo,  
non soltanto a proposito delle testimonianze salienti relative alla contea modicana in senso stretto. I temi che qui  
avvicinano prendono avvio dal primo insediamento nella valle di San Pancrazio, per proseguire con le Necro-  
poli, le ceramiche e gli utensili, l'Età del Ferro e la nascita del centro siculo di Motyca, la Motyca ellenistica di  
S. Tomaso, i quartieri del centro urbano, la rocca del Castello e la nascita della contea, le ceramiche medievali, le  
signorie dei Conti, la Contea tra l'Età dei Lumi e l'Ottocento, per concludersi con la fine della feudalità.

L'apparato iconografico dell'allestimento relativo alla Contea offre puntualmente l'immagine di alcuni momenti di vita quotidiana, ovverosia di tutte quelle diverse *everyday-life*, azioni e gesti di *routine*, tipiche di ogni periodo messo in scena. Gigantografie, sagome, e paesaggi ricostruttivi accolgono molti reperti, i quali, a loro volta, trovano un'immediata contestualizzazione d'uso. L'importanza che viene data alla ricerca grafica si deve al desiderio di ricreare caratteristiche atmosfere, che le tradizionali ricostruzioni al computer non sono in grado di ottenere. Come per i ben noti musei inglesi, realtà che, confessiamo, amiamo moltissimo, l'atteggiamento è stato quello di preferire rappresentazioni che non fossero cariche di sole atmosfere emozionanti ma espressive di quel preciso contesto d'origine, dei relativi sistemi di vita e che inoltre fossero intrise di un gusto romantico, oltre che di un'istintiva nostalgia del passato. Poiché parliamo di riconfigurazioni grafiche, è meglio specificare che le illustrazioni, se non supportate dagli altri strumenti che le più abili pratiche museografiche possono inscenare, non sempre riescono nell'atteso buon esito comunicativo.

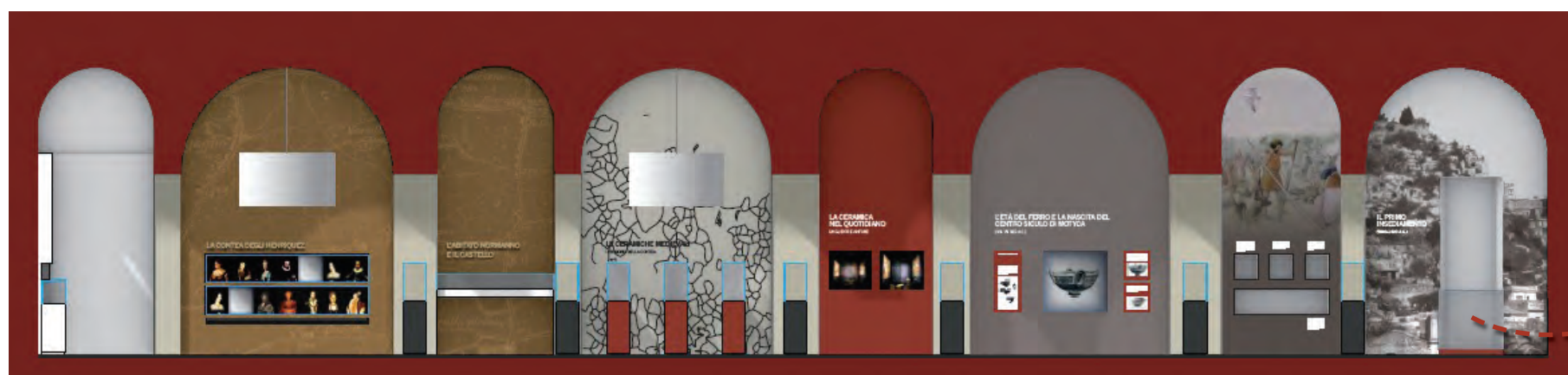


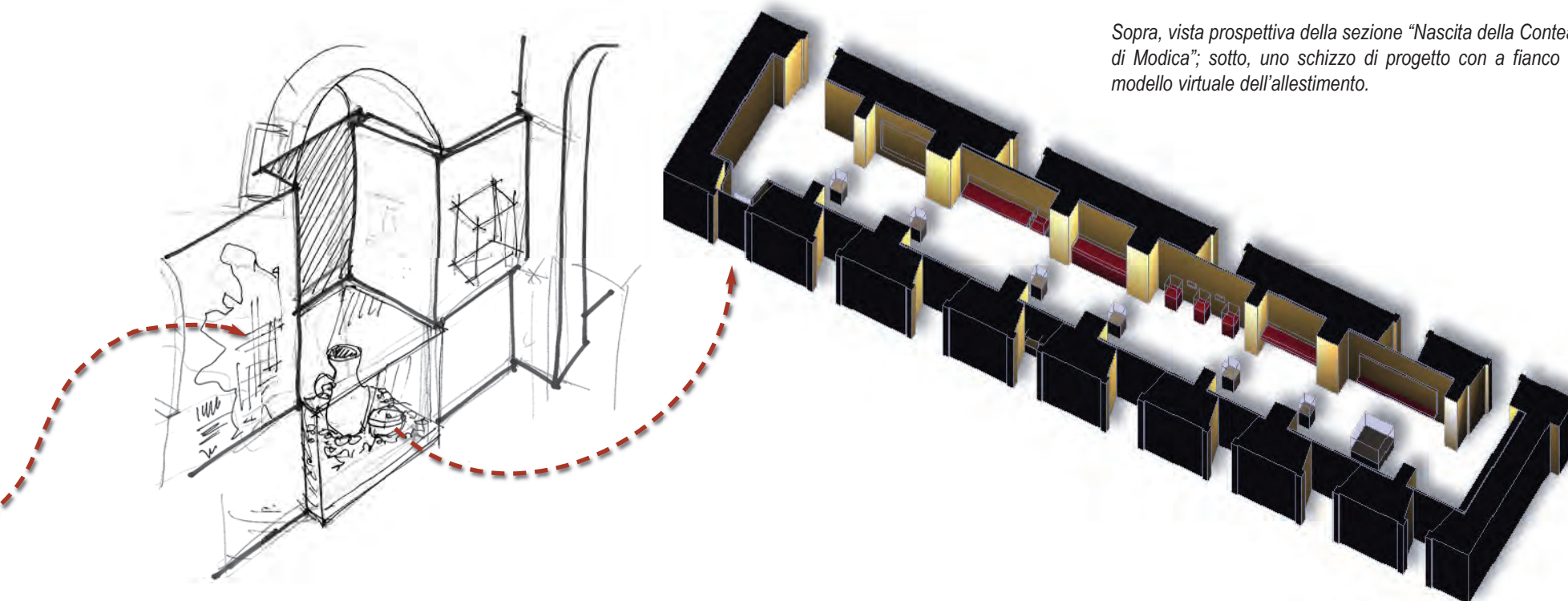




*Pianta della sezione museografica denominata "Nascita della Contea di Modica": l'allestimento si struttura nei vari ambienti in successione, caratterizzati da archi e volte a botte. I reperti si alternano e si integrano ai vari exhibits al fine di spettacolizzare l'archeologia ed, al contempo, esaltare la primaria funzione scientifico-informativa e didattica della variegata collezione.*

*"Nascita della Contea di Modica": sezioni longitudinali. L'allestimento vive di numerose installazioni: gigantografie, mappe interattive, ricostruzioni tridimensionali, riproduzioni sonore, schermi video, sistemi di ledwall a nastro, ritratti delle famiglie nobiliari, originali e virtuali, postazioni multimediali. Dunque, la peculiarità di questa sezione museale consiste nel fatto che il visitatore può approfondire in modo autonomo il proprio apprendimento, sia attraverso un'esperienza diretta con gli oggetti, sia sperimentando gli strumenti innovativi messi a disposizione.*





*Sopra, vista prospettiva della sezione "Nascita della Contea di Modica"; sotto, uno schizzo di progetto con a fianco il modello virtuale dell'allestimento.*



## Ad Catacumbas

Dalla *hall* si dipartono altri due percorsi di approfondimento tematico: il primo, allestito al piano superiore, che concerne la vasta collezione etnografica, il secondo, denominato *Ad Catacumbas*, organizzato nel livello seminterrato, raggiungibile indifferentemente sia in ascensore, sia mediante la scala laterale. *Ad Catacumbas* diverrà un percorso espositivo emozionale, poiché l'ambiente originario destinato ad accogliere l'allestimento possiede già un'atmosfera particolare ed un'aura d'inviolabilità, dovute senz'altro alla particolare conformazione, alla matericità delle pareti e del soffitto a botte, ma anche alla naturale illuminazione soffusa, proveniente dalle alte feritoie.

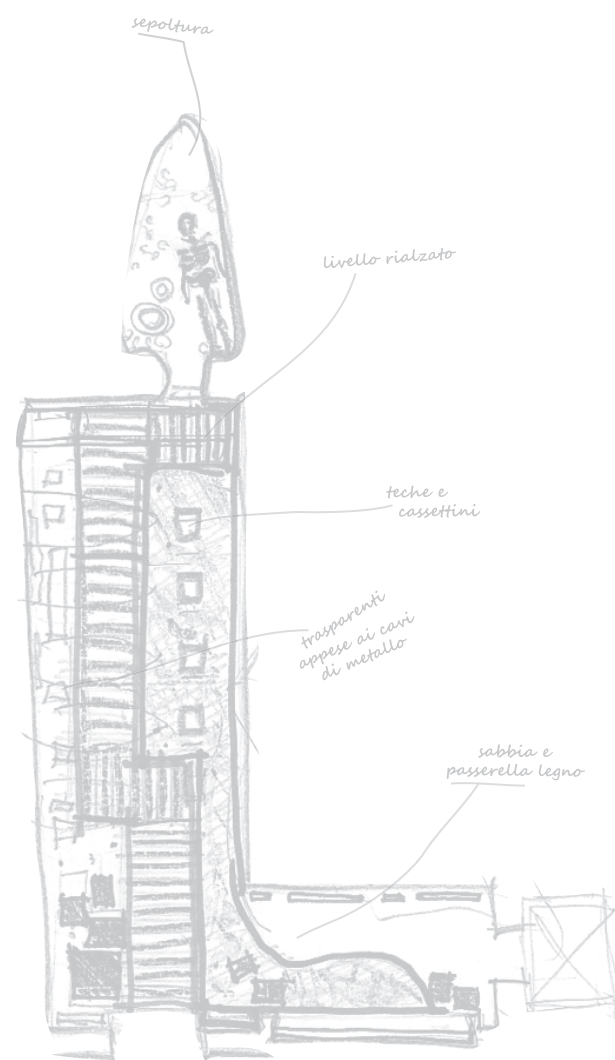
Il soggetto principale di tale sezione è costituito dalla necropoli tardo-romana di Treppiedi, che sarà affiancata da altre tipologie di catacombe iblee a baldacchino, la più nota delle quali è la catacomba delle Trabacche, resa celebre dal "Cane di terracotta" di Andrea Camilleri. In ogni caso, i vari esempi di sepoltura saranno interpretati, non soltanto dal punto di vista della scoperta archeologica, ma attraverso il tema della morte e dell'oltretomba, dei rituali funebri, dei corredi funerari e dei gruppi umani che hanno celebrato quei riti.

Per amplificare questo senso di penetrazione nel sottosuolo, richiamando la peculiarità dell'esplorazione archeologica, il progetto propone un lungo percorso pavimentato in legno - simile alle pedane dei cosiddetti "cantieri aperti" - il quale, sopraelevato di pochi centimetri, si sviluppa lungo la sala ipogea, pavimentata a sua volta con uno spesso strato irregolare di terreno sabbioso, stabilizzato e resinato. In questo terreno sintetico trovano sede numerosi corredi funerari, composti da anfore, lucerne, ecc., ma anche la ricostruzione della necropoli *sub-divo a fosse*, in questo momento conservata, insieme ai suoi scheletri umani, in una delle sale del Palazzo della Cultura, sede provvisoria di tutta la collezione archeologica fin qui citata.

Il camminamento ligneo, marcato da un sistema di *leds* sottostanti, si districa fra le teche su piedestalli in cemento a faccia vista - alcune delle quali contengono cinque delle epigrafi scoperte nel 1930 dall'illustre archeologo Paolo Orsi - e le bacheche sospese, assicurate ad cavi d'acciaio, contenenti testimonianze paleontologiche di vario genere. Sul lato opposto a quello d'ingresso, un ambiente anch'esso voltato a botte, ubicato però ad una quota più elevata rispetto al piano di calpestio originale, è stato riutilizzato come diorama, dentro il quale spicca la ricostruzione, in scala ridotta, della "Catacomba delle Trabacche" con il suo caratteristico baldacchino. Una serie di pannelli illustrativi di grande formato completa il messaggio culturale e conferisce un'accesa nota di colore a questo ambiente per lo più molto omogeneo, ricco di *textures* e materiali che si muovono sulla gamma tonale di un unico color sabbia. Un sistema d'illuminazione artificiale, simula l'effetto delle fiaccole e crea un'atmosfera misteriosa, la quale ben si sposa con i temi funerari qui rappresentati.

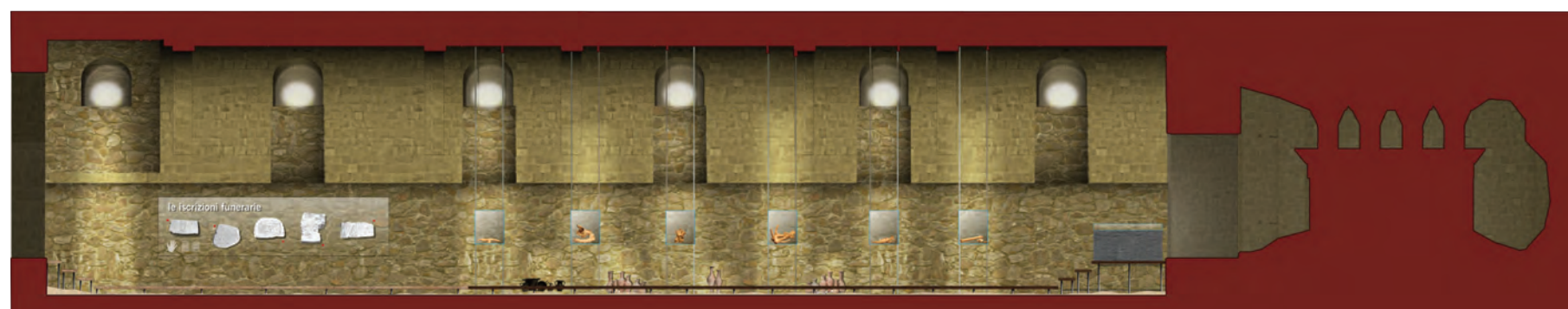
Un sistema interattivo da progettare *ad hoc*, collocato a parete, riproduce le sagome delle epigrafi rinvenute nella catacomba "A" di Treppiedi, attraverso le quali, con una leggera pressione delle mani, è possibile ascoltare in lingua originale il testo delle antiche iscrizioni, seguito da una voce narrante che interviene a chiarire il contenuto del testo con una traduzione letterale. Alcune gigantografie con l'immagine delle catacombe presenti nel territorio circostante rivestono le poche pareti intonacate, amplificano il già citato senso di esplorazione del sottosuolo, ma al contempo invogliano il visitatore ad abbandonare i luoghi dell'oltretomba e a riconquistare la "dimensione terrena". Per ambedue i sistemi di risalita, ossia scala e ascensore, al fine di creare un effetto di totale decantazione, o - qualora si proceda in senso inverso - di preparazione all'incontro, sono stati ideati degli interni lucidi totalmente bianchi, resi vibranti da composizioni musicali *New Age*.

Con la progettazione della sezione *Ad Catacumbas* si è cercato di ottenere una musealizzazione "sotterranea" particolarmente intrigante, connotata dalla cura del dettaglio e dal ricercato equilibrio degli accostamenti tra moderni artifici e materialità degli interni.





Qui sotto, pianta della sezione museografica denominata “Ad Catacumbas”. Più in basso, le relative sezioni longitudinali, con i dettagli dell’allestimento. Si notino le pedane lignee che si sviluppano lungo la sala, ai lati delle quali trovano sede corredi funerari, la ricostruzione della necropoli sub-divo a fosse, le epigrafi rinvenute nella catacomba “A” di Treppiedi ed una serie di testimonianze paleontologiche. Così come nella pianta d’insieme, entrambe le sezioni rivelano la ricostruzione, in scala ridotta, della “Catacomba delle Trabacche” con il suo caratteristico baldacchino. Nella sezione lato valle, l’ultima in basso, è possibile individuare il sistema interattivo da progettare ad hoc, collocato a parete, che riproduce le sagome delle epigrafi.







*A sinistra, in alto, prospettiva della sala ipogea “Ad Catacumbas”, con vista sul lato di accesso. Le teche sospese, in sequenza, accolgono alcune delle testimonianze paleontologiche della collezione. Sotto, un'inquadratura della sala in direzione opposta: sulla parete in muratura che fa da sfondo, si apre un piccolo ambiente sopraelevato che accoglie la ricostruzione della “Catacomba delle Trabacche”. In primo piano, collocato sulla parete a sinistra, il sistema interattivo da progettare ad hoc - che riproduce le sagome di alcune epigrafi - si confronta con i reperti originali contenuti nelle teche dai piedestalli in béton brut.*





### **L'Etnografia: arti e tradizioni popolari**

Se restituire la coscienza delle proprie radici, quindi il senso di appartenenza al proprio patrimonio storico, significa ricercare un'identità culturale che punti all'affermazione della *continuità*<sup>37</sup>, non si può fare a meno di indagare l'intenso e mutuo rapporto che intercorre tra archeologia ed etnoantropologia. Esiste una nutrita letteratura che attesta come l'identificazione culturale di un popolo abbia bisogno di passare attraverso il recupero del legame con il territorio, così come lo testimoniano le numerose esperienze condotte nell'ambito della musealizzazione *open-air*, che hanno interpretato il territorio come *luogo della memoria etnica* o come *atto di rifondazione*<sup>38</sup>. I reperti archeologici, etno-storici ed anche le opere d'arte, se strettamente legati alla popolazione locale e più precisamente alla cosiddetta *sfera etnica*<sup>39</sup>, sono dotati di un'implicita forza riconciliatrice ormai riconosciuta sia dagli etnografi, che dagli antropologi.

Ogni contesto "vissuto", sia esso culturale, naturale o urbanizzato, quando indagato ed utilizzato come chiave di interpretazione delle relazioni che intercorrono tra siti e popolazioni, costituisce un supporto fondamentale nella "lettura" e nella "scrittura" di una società. Nei secoli, i luoghi di primitivo insediamento hanno subito un'inevitabile e logica evoluzione, soprattutto in funzione del serrato alternarsi di genti ed eventi, che hanno modificato, in modo profondo, la conformazione dei luoghi stessi e del relativo *palinsesto di valori*, qualche volta aggiungendo nuovi segni, ma in maggior misura sottraendone degli altri.

La restituzione del legame tra popoli succedutisi nei secoli e rispettivi territori di fondazione può essere conseguita in vari modi. Tuttavia s'individuano due strategie generali di prim'ordine, dentro cui inserire tutti i possibili approfondimenti in materia: la prima, qualora il sito/contesto giunga "ben conservato" ai nostri giorni, permette d'intervenire affinché le tracce del passato siano riportate in luce e valorizzate direttamente *in loco*, preferibilmente in una situazione *open-air*; la seconda possibilità, ed è quella che maggiormente si adatta ad una musealizzazione *indoor* dell'Etnografia, è quella dell'*evocazione del contesto d'uso*, attraverso l'applicazione di strategie e pratiche museografiche, capaci di restituire sia l'insieme, che i sistemi di vita e le tradizioni delle comunità, nel dettaglio.

In Italia si è tentato di riconciliare luoghi e popoli, intervenendo prevalentemente sulla tipologia di patrimonio dei beni *demoetnoantropologici*<sup>40</sup>, non operando, ad esempio, con la logica adottata da Artur Immanuel Hazelius, il quale, nell'intento di esporre gli oggetti nel loro contesto storico funzionale, allo scopo di innescare una "esperienza memorabile"<sup>41</sup>, comprese che bisognava concentrarsi sul significato di una musealizzazione differente, innovativa, più consona all'educazione popolare<sup>42</sup>. Di certo *per esprimere la verità di una cultura popolare, la sua "lunga durata" sui ritmi della natura e delle trasformazioni geografiche, [...] un museo al chiuso è il luogo meno appropriato*<sup>43</sup>; tuttavia, quando si riesce a conciliare il progetto museografico con l'architettura degli interni di un edificio, tale da contribuire alla rievocazione di quei contesti perduti e/o dimenticati, l'operazione di restituzione della *verità* è comunque fattibile anche in uno spazio interno.

È con quest'ultimo atteggiamento che si è voluto intervenire nel riallestire il Polo Museale Demoetnoantropologico, già presente al livello superiore del Palazzo dei Mercedari, il quale accoglie la collezione di proprietà dell'Associazione Culturale "S. A. Guastella", proprio perché convinti che un'operazione culturale e comunicativa di tal portata - tra l'altro già avviata, più o meno consapevolmente, dai curatori dell'anzidetta Associazione<sup>44</sup>, con la spettacolare ricostruzione in scala reale di una tipica masseria modicana - rappresenti una strategia indispensabile per colmare quello sproporzionato effetto di *sottrazione per nostalgia*<sup>45</sup>, che ha visto negli ultimi decenni la progressiva perdita di attenzione verso quel "recente passato", inconsciamente rifiutato dai più, probabilmente anche a causa di una serie innumerevole di allestimenti etnografici poco didattici ed ormai sorpassati<sup>46</sup>.

Ritornando al progetto per il nuovo museo di Modica, dalla *hall* del piano d'accesso e percorrendo il grande scalone centrale, si prosegue la visita verso la sezione etnografica, la cui collezione mette insieme una serie di attrezzi agricoli, utensili, suppellettili, arredi e prodotti dell'artigianato locale. L'impianto architettonico è quasi del tutto identico alla corrispondente e sottostante ala sinistra del Palazzo, dunque, anche in questo livello, un percorso centrale, costituito dal lungo corridoio, distribuisce la collezione nelle varie sale poste ai lati. Il progetto di allestimento e di riadattamento degli interni prevede in primo luogo la messa in opera di una pavimentazione di resina nera, espressione figurata di una lavagna in ardesia, sulla quale è possibile appuntare "memorie di viaggio" (come avviene con la rappresentazione del planisfero delle "vie del cacao"), ma anche prestarsi come pannello grafico rievocativo (con il disegno del lastricato di una strada antica). Soltanto in fondo al corridoio, la resi-

37 - Il concetto di *longue durée* è stato ben espresso dal maestro museografo George-Henry Rivière; cfr. RIVIÈRE G. H., *La muséologie selon Georges-Henry Rivière*, Dunond, Paris 1989.

38 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *I fantasmi e le cose...*, cit., p. 26.

39 - LANGER S. K., *Sentimento e forma*, (1953), trad. it. di Lia Formigari, Feltrinelli, Milano 1975.

40 - Anche se inconsciamente, in Italia, è stata la collezione demoetnoantropologica di Ettore Guatelli a rivelare molti elementi di contatto con le correnti museografiche estere; questa collezione, considerata per lungo tempo come estranea nell'ambito ufficiale dei musei italiani, è l'esito di un sorprendente progetto museografico, testimoniale e scritturale; cfr. DI VALERIO F. (a cura di), *Contesto e identità. Gli oggetti fuori e dentro i musei*, Atti del Convegno omonimo (1998), CLUEB, Bologna 1999.

41 - ALEXANDER E. P., *Museum in motion. An introduction to the history and function of museums*, cit., p. 86.

42 - Seppur modificato nel corso degli anni, il "criterio" di Hazelius, meglio impiegato nelle esperienze di musealizzazione *open-air*, oggi continua ad essere applicato variamente, mantenendosi fedele ad alcuni presupposti originari.

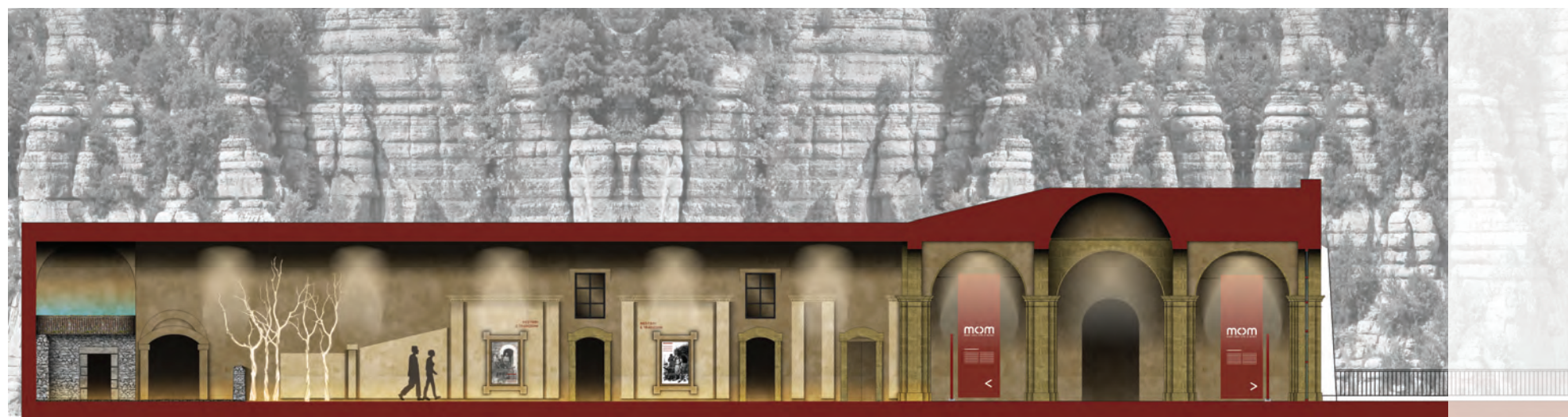
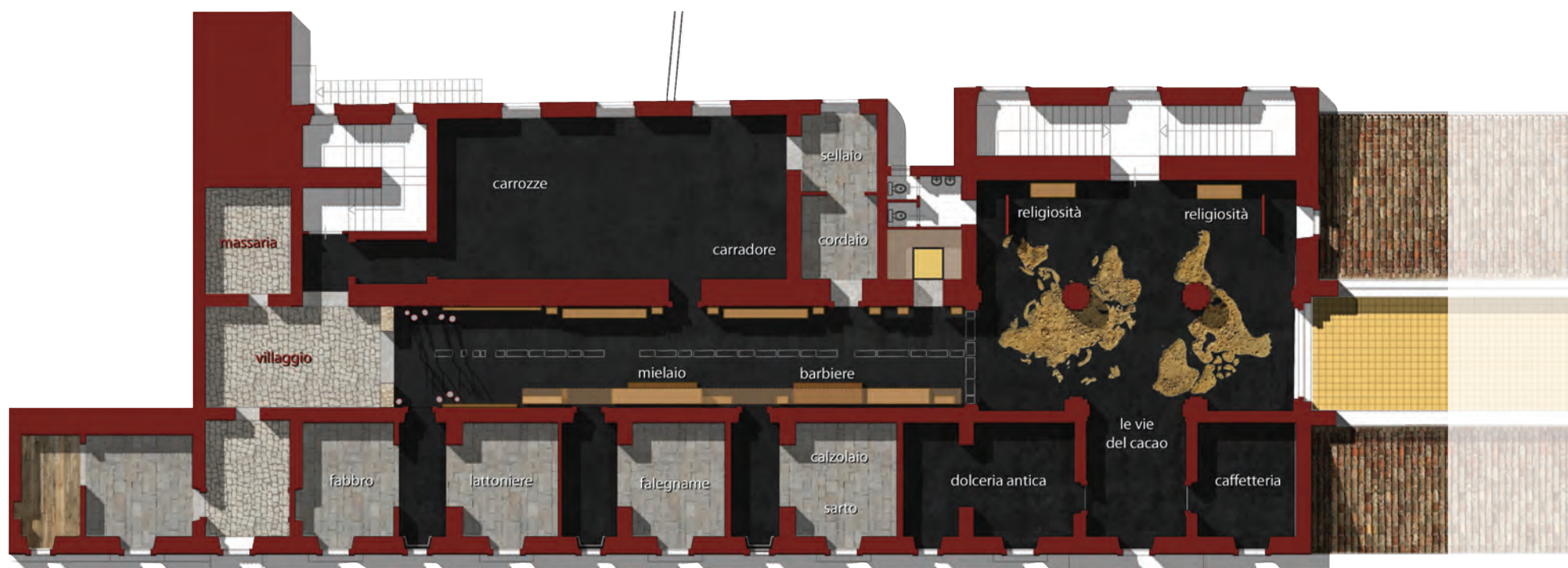
43 - RUGGIERI TRICOLI M. C., *I fantasmi e le cose...*, cit., p. 109.

44 - Il lavoro di ricostruzione della *masseria* si deve all'impegno di Grazia Dormiente e Duccio Belgiojorno, ossia due dei curatori dell'Associazione Culturale "S. A. Guastella", cui fanno parte anche Raffaele Galazzo, Franco Ruta, Giorgio Buscema ed Enrico Spadaro, la quale, intorno alla metà degli anni Settanta, ha voluto e realizzato il Museo Ibleo delle Arti e Tradizioni Popolari "S. A. Guastella".

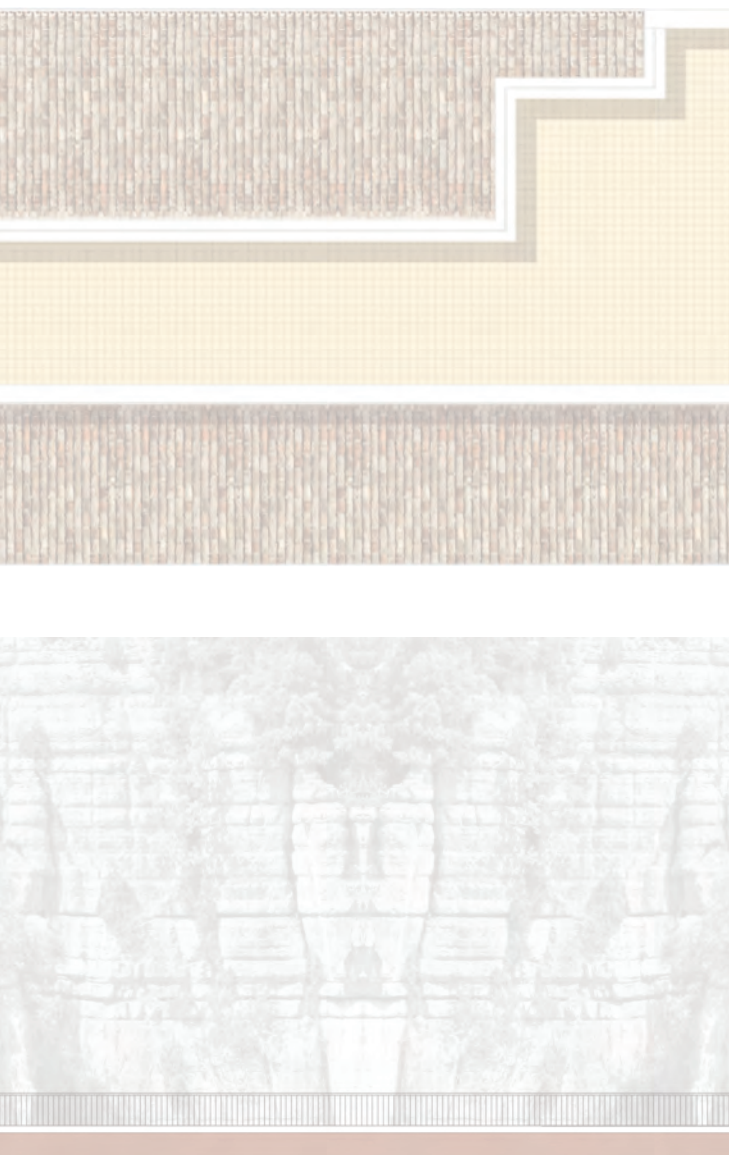
45 - In merito al concetto di *sottrazione per nostalgia*, si veda il contributo di Maria Clara Ruggieri Tricoli a proposito della *sovraddizione e sottrazione* di significato che gli oggetti subiscono nel momento stesso in cui vengono sottratti dal contesto d'uso e dislocati all'interno dei musei; cfr. RUGGIERI TRICOLI M. C., «Teoria del restauro ed etica della museografia: conflitti e convergenze sullo sfondo dei processi di conservazione urbana», cit., p. 113.

46 - La rinuncia a narrare, per ritrovarsi unicamente a esporre, non è più un atteggiamento tipico dei musei obsoleti, ma di molti musei recenti, che hanno scelto di limitarsi quasi alla sola ostensione. È una scelta profondamente legata ai canoni puramente estetici dell'architettura contemporanea ed all'imposizione di un gusto del tutto contemporaneo sulle collezioni, soprattutto archeologiche, e sul loro significato.









Nella pagina a fianco, in alto, la pianta del livello etnografico con indicazione dei temi museali; in basso, le sezioni, lato monte e lato valle, con l'allestimento del percorso assiale.

47 - Il messaggio culturale, o progetto museologico, è uno degli aspetti fondamentali della *Nouvelle Muséologie* e costituisce tutta l'elaborazione che è alla base del messaggio che si vuole trasmettere al pubblico, per far sì che ogni elemento esposto - insieme all'intero contesto circostante - diventi documento in grado di trasmettere un quadro culturale completo; cfr. RUGGIERI TRICOLI M. C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000.

na lascia il posto alla pavimentazione in pietra che anticipa l'intrigante contestualizzazione di uno spazio esterno, dentro cui si staglia la sopra menzionata masseria modicana, composta da diversi ambienti, quali il baglio d'ingresso, l'area del vivere quotidiano, la cucina rustica con forno, la stanza del lavoro tessile, la stalla e la "carriera", ossia l'antica rimessa dei carretti. È in sostanza un luogo di lavoro e un focolare domestico, con i profumi e i sapori di un tempo, che offre al visitatore uno spaccato di vita contadina quanto mai realistico.

Se al piano sottostante il corridoio diviene una sorta di *tunnel* temporale, al livello etnografico, questo procedere dalla *hall* verso il "villaggio", è invece l'espressione di uno spostamento fisico simulato, che dalla città conduce verso la campagna. La presenza dei vari accessi con stipiti in pietra, posti su entrambi i lati del corridoio, ha costituito la base progettuale per l'interpretazione di due prospetti a carattere urbano: il primo, sul lato destro, i cui varchi di accesso sono sormontati da finestre anch'esse bordate di pietra, suggerisce il volume di lesene e portali, tipici della sontuosità dei palazzi dell'epoca; il secondo, quello di sinistra, riproduce un'ambientazione più popolare, attraverso i volumi scatolari e le incisioni sulle pareti, che rievocano la caratteristica aggregazione dei quartieri meno agiati, le cui modeste fabbriche si diradano man mano che si procede verso la masseria. L'aspetto d'insieme, enfatizzato da un'illuminazione di atmosfera, dai cromatismi tenui e dalla matericità delle superfici, definisce un paesaggio *outdoor*, il quale, seppur realizzato in uno spazio interno, vive egualmente di un'aura urbana.

Tutti gli elementi estrusi sono stati uniformati cromaticamente, così come le pareti sulle quali si appoggiano, in modo che il loro volume potesse affiorare plasticamente soltanto per effetto della luce artificiale. Questo sistema d'illuminazione diffusa evidenzia anche i supporti grafici e didascalici dell'allestimento e segnala al pubblico gli accessi ai vari *exhibits*. All'interno di detti *exhibits* la pavimentazione plumbea, fatta di pietra locale, definisce l'ambito artigianale delle antiche botteghe ricostruite, dentro le quali viene allestito il prezioso patrimonio di attrezzi originali, arredi e suppellettili, proposti come segni rappresentativi della Contea modicana. Ciascuna delle salette espositive accoglie una o più ricostruzioni, che nel dettaglio sono: la bottega del *carradore*, del *fabbro*, del *sellaio*, del *falegname*, del *lattoniere*, del *cordaio*, del *calzolaio*, del *sarto*, del *barbiere* e del *mielaio*.

In realtà, il progetto di allestimento di questo piano attico debutta con la messa in scena della *Religiosità Popolare*, una preziosa collezione costituita da antichi altari-armadio, paramenti, cassepanche e numerose immagini sacre. Fra gli oggetti della tradizione e della vita contadina, sarà allestita, in modo complementare, una particolare sezione museografica denominata *le Vie del Cacao*, la quale vivrà una certa autonomia, non soltanto dal punto di vista della sua contestualizzazione, ma anche da quello della sua fruizione. Quest'area conterrà un nuovo laboratorio di lavorazione del cioccolato, la ricostruzione di un antico laboratorio dolciario, costituito dagli arredi e dagli strumenti autentici, ma aperto alla sperimentazione delle tecniche di produzione del cioccolato modicano, e infine una vera e propria caffetteria. In funzione dell'avvicinarsi delle stagioni, l'attigua terrazza, cui si accede attraverso la grande vetrata, potrà offrire al pubblico l'occasione per degustare i prodotti e vivere un momento di piacevole *relax* all'aria aperta e a diretto contatto sia con il costone roccioso, da un lato, sia con la particolare conformazione paesaggistica della città di Modica, dall'altro. Non appena si accede al piano, l'*incipit* di tale percorso multisensoriale, in cui l'aspetto storico si mescola alla sperimentazione, viene fornito attraverso una grande riproduzione sul pavimento del planisfero terrestre, che individua le traiettorie, le sedi, i popoli e i mezzi di trasporto coinvolti nelle attività di scambio commerciale, legate alla produzione del cioccolato.

### Conclusioni

Con il progetto per il nuovo allestimento del Museo Civico della Città di Modica si è tentato di ottenere un "equilibrio funzionale" fra contenuto e forma, ma anche di mantenere una connessione tra i vari temi assai diversi, in un rapporto costante fra oggetti in mostra e attualità. L'utilizzo di ricostruzioni architettoniche - siano esse stilizzate, evocative e a volte ironiche - sono state fuse con l'architettura degli interni della struttura "contenitore", nel tentativo di implementare un maggiore "potere drammaturgico" dell'esposizione. Affinché tale potere possa essere espresso al meglio, cromatismi, supporti grafici, testi, disegni, ingrandimenti fotografici, filmati e riproduzioni audio, lasciano sempre spazio alla presenza della figura umana, la quale, messa in scena sotto varie forme, si ritiene possa costituire il *medium* più efficace tra pubblico e messaggio culturale<sup>47</sup>.

La varietà di soluzioni museografiche fin qui descritte, dimostra come le odierne tecniche innovative di composizione progettuale costituiscano alcuni dei termini attraverso i quali il progetto d'allestimento, confrontandosi con i limiti dettati dagli spazi interni di un edificio, ricerca nuove forme comunicative del racconto museale. Un racconto che, seppur colto ed intrigante, risulti anche divertente, così come raccomanda l'ICOM attraverso la sua definizione di museo, la quale individua l'*enjoing*<sup>48</sup> tra gli scopi precipui delle istituzioni museali. L'atteggiamento volto all'intrattenimento può costituire una mossa risolutiva, non soltanto per ottenere una maggiore presenza nei musei, ma soprattutto per stimolare nel pubblico il desiderio d'interpretazione del passato, fornendo strumenti meno didascalici e più percettivi. La cultura più diffusa è una cultura che può ormai permettersi anche di giocare su argomenti seri, non rinunciando a qualche momento di sano divertimento, abbandonandosi, senza inibizioni, a qualche sorprendente intervento di curiosità e leggerezza, cercando in ogni modo di non incorre in un'infruttuosa trivializzazione.

L'*enjoing* può trovare maggiore soddisfazione quando la visita integra alla cosiddetta *materia architettonica* le grandi *tessiture interattive*, ossia quella sorta di grande tela multisensoriale (pannelli *led*, schermi sensibili, piattaforme interattive), sempre pronta, grazie alle varie tecnologie, ad intercettare sensibilmente la presenza e lo spostamento del visitatore e ad offrire di volta in volta contesti adeguati ed informazioni sempre nuove. Le voci, i suoni, i colori, la luce e le immagini riprodotte, rievocano e testimoniano le passate esperienze umane, insieme a quei contesti in cui si sono succedute, ed avviano un processo di attualizzazione della storia: *una modalità tecnologica di documentazione esperienziale che è anche un possibile contributo al rinnovamento della [stessa] museografia*<sup>49</sup>.

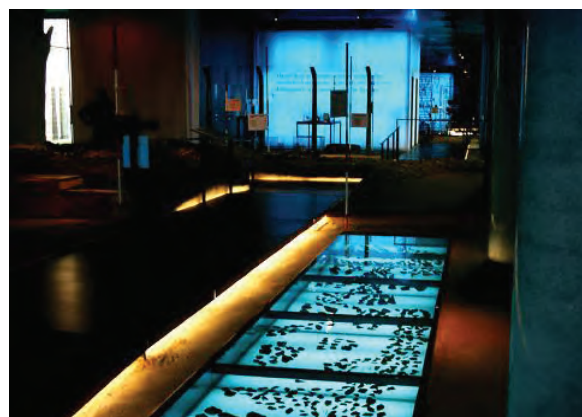
48 - Il termine *enjoyment*, è qui a sostituire l'improprio e desueto suo corrispettivo termine utilizzato nella lingua italiana, ossia "fruizione", poiché crediamo che la parola *enjoiment* esprima con maggiore pienezza il senso dell'apprezzamento o godimento della collettività, nel momento in cui si trova a sperimentare in modo diretto gli allestimenti museali e le collezioni esibite. Un godimento che apre alla possibilità di produrre sia una maggiore consapevolezza del valore del patrimonio, sia una maggiore sensibilità alle tematiche museografiche; si confronti con ACCARDI A. R. D., "La conservazione open-air delle rovine ed il principio della "non-dislocazione"", in Atti del VII Congresso Nazionale IGIIIC - Lo Stato dell'Arte 7 - (Napoli 8-10 ottobre 2009), Nardini Editore, Firenze 2009, pp. 251-258, il cui contributo introduce la questione di formulare una terminologia più mirata, maturata però in ambito *outdoor*, archeologico nello specifico.

49 - BASSO PERESSUT L., "Allestire e riallestire. Problematiche della museografia italiana contemporanea", in CORNOLDI A. (cur.), *Gli interni nel progetto sull'esistente*, Atti del II Convegno Nazionale di Architettura degli Interni (Venezia, 24-25 ottobre 2007), pp. 117-20.

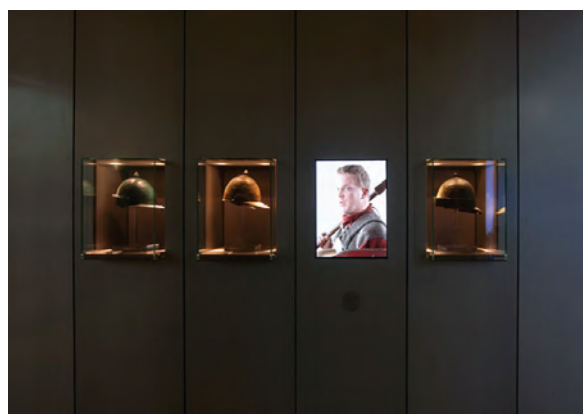
#### Ringraziamenti:

L'Autore ringrazia gli architetti, ed amici, Giuseppe Mirko Cerami, Giuseppe Di Salvo, Giampiero Riggio, Magda Richiusa e Marta Salerno, per il prezioso supporto durante la fase di pre-produzione delle viste renderizzate dell'allestimento.

## Riferimenti progettuali



**Landesmuseum Westphalen-Lippe (LWL) - Museum für Archäologie in Herne:** progetto dell'allestimento dell'Atelier Brückner (formato da Uwe R. Brückner, professore alla Hochschule für Gestaltung und Kunst a Basilea e alla Tongji University di Shanghai, Shirin Frangoul-Brückner e Eberhard Schlag).



**Landschaftsverband Rheinland Römermuseum - Archäologischer Park Xanten:** progetto dell'allestimento dell'Atelier Brückner (formato da Uwe R. Brückner, Shirin Frangoul-Brückner e Eberhard Schlag). Supporto fotografico e gigantografie di Wolfgang Günzel.



**“Pisa, Harbour of Miracles” - Cellars of a historical brewery, Unna:** Progetto dell'allestimento temporaneo dell'Atelier Brückner con la collaborazione della scenografia Bettina Ahring.



**Gallo-Romeins Museum (Musée Gallo-Romain), Tongeren (Tongres, Provincia di Limbourg, Belgio):** primo allestimento di Michael Jaspers e Alfredo De Gregorio e Partners (1992-1998); secondo allestimento di Alfredo de Gregorio and Partners (2007-2009).



**Museo Arqueológico Provincial (MAL), Almeria:** progetto dell'allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006).



**Belgium, Archäologiekpark Museum, Morbach-Wedderath:** progetto del gruppo costituito dalla Fachhochschule Trier, sez. architettonica (Fachbereich Architektur), dall'Università di Leipzig e di Trier e dal Rheinischen Landesmuseum Trier.







***“Im Zeichen des goldenen Greifen, Königsgräber der Skythen” - Martin Gropius Bau di Berlino: allestimento temporaneo di Harry Vetter e Irina Voth (2007).***



*a sinistra,  
**Museo di Arte Cicladica, Atene - Galleria “Scenes from daily life in antiquity”:** Allestimenti di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2008).*

*a destra,  
**Museo Arqueológico y de Historia (MAHE), Elche/Elx:** allestimenti di David Pérez (2006), vista renderizzata del progetto in prospettiva.*

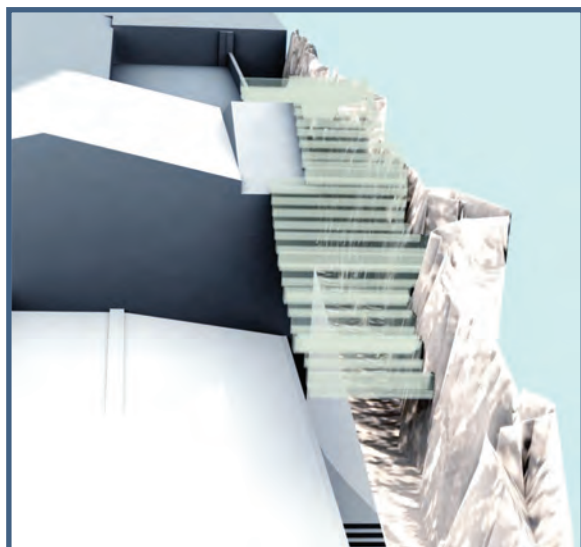


***Westfälisches Römermuseum e Sala Esposizioni della città di Haltern (Seestadthalle), Haltern-am-See - Mostra “Imperium” (2009):** Progetto dell’allestimento di Barbara Hänel-Bökens (2009).*



***Greifswald Pommersches Landesmuseum - Galleria “Land und Meer”:** Allestimenti dello Studio Bertron, Schwarz und Frey (2005).*





## Roccia e vetro per una copertura trasparente

### ABSTRACT

*The space back of the Mercedari Convent and the rock cliff, adapted to museum path, will be covered with a glass structure that gives the impression to directly come straight from the rock. The solution proposed favors both the shape of the rock and the different altimetrically trend of the building. The structure realized with stiffen and laminated glass, reaches a maximum overhang of 4.50 meters and it is made with big tile U-shaped with different dimensions.*

SIMONA COLAJANNI\*  
ANTONIO DE VECCHI\*\*  
ANNALISA LANZA VOLPE\*\*\*

\* Colajanni Simona (Palermo 1969) è professore associato nel SSD ICAR/10 (Architettura Tecnica), svolge attività didattica presso la Facoltà di Ingegneria di Palermo, svolge attività didattica presso la Facoltà di Ingegneria per il Corso di Laurea in Ingegneria Civile. E' autore di circa 40 pubblicazioni che riguardano il campo delle tecnologie tradizionali ed evolute con particolare riferimento agli aspetti sostenibili dell'impiego dei materiali naturali per l'isolamento termico.

\*\* De Vecchi Antonio (Agrigento 1947) è professore Ordinario nel SSD ICAR/10 (Architettura Tecnica), svolge attività didattica presso la Facoltà di Ingegneria per il Corso di Laurea in Ingegneria Edile-Architettura. E' autore di circa 80 pubblicazioni, edite anche su riviste e convegni internazionali, che riguardano il campo dell'innovazione tecnologica, della sperimentazione di materiali evoluti e dello sviluppo sostenibile per l'edilizia con particolare riferimento ai sistemi di climatizzazione passiva degli edifici.

\*\*\* Lanza Volpe Annalisa (Sant'Agata di Militello 1981) è dottoranda di Ricerca nel Dottorato dal Titolo: Recupero dei Contesti Antichi e Processi Innovativi nell'Architettura. Si occupa di applicazioni evolute del vetro strutturale con particolare attenzione ai sistemi di schermatura solare.

### Introduzione

Lo spazio residuo tra il convento dei Mercedari e il costone roccioso che lo lambisce, trasformato in una parte del percorso museale, ha fornito l'occasione per mettere alla prova le più audaci prestazioni del vetro strutturale per la realizzazione di una copertura a sbalzo.

Nel 1914, Paul Scheerbart dice nella sua *Architettura di Vetro*<sup>1</sup>: “se vogliamo elevare il livello della nostra civiltà saremo costretti, volenti o nolenti, a sovvertire la nostra architettura. Questo ci riuscirà eliminando la chiusura degli spazi in cui viviamo...con l'introduzione dell'architettura di vetro.”

Ciò è sempre più vero e in tal senso il vetro strutturale ha trovato spazio anche nell'architettura storica ed in particolar modo in quella museale e nella protezione dei siti storici.

Il caso del Castello di Juval, In alto Adige<sup>2</sup>, è divenuto emblematico per la soluzione adottata negli anni '80, quando fu utilizzato del vetro per coprire la sala della torre della rocca. La copertura è stata realizzata riprendendo la forma di quella originaria a due falde ed è costituita da una struttura in acciaio e lastre di vetro stratificato (8+8) sagomate.

Anche in questa occasione, l'impiego del vetro ha permesso di smaterializzare ciò che altrimenti sarebbe risultato vistosamente pesante e di intervenire in condizioni in cui la possibilità di lasciar guardare attraverso costituisce una prestazione indispensabile, lasciando inalterato il rudere.

Il recente sviluppo di architetture che usano sempre più il vetro ha incentivato ricerche ed applicazioni di nuove tecnologie che hanno permesso di raggiungere elevatissimi livelli prestazionali, sia per quanto riguarda gli aspetti statici che di comfort e trasparenza: oggi è possibile combinare diversi processi di lavorazione del vetro, garantendo condizioni di sicurezza strutturale e regolando anche le proprietà di trasmissione delle radiazioni luminose.

A livello strutturale, il vetro è un materiale con un'altissima resistenza a compressione. La fragilità e la bassa tenacità (sensibilità alle imperfezioni), però, ne riducono la tensione di rottura disponibile per trazione che può essere compensata da adeguati trattamenti termici (vetro temprato, vetro indurito, ecc.). Oltre a tali processi di rafforzamento meccanico, l'uso del vetro stratificato, composto da almeno due lastre di vetro con uno o più strati intermedi polimerici (PVB, Policarbonato, ecc.), permette di ottenere una resistenza meccanica significativa, la localizzazione della rottura e l'adesione delle schegge allo strato plastico, limitando danni e pericoli conseguenti.

A livello visivo, l'indispensabile protezione solare può anche essere ottenuta attraverso l'impiego di trattamenti selettivi o tramite serigrafatura di linee o punti che, a una certa distanza, lascia quasi del tutto inalterata la trasparenza, senza limitare la percezione di quanto vi è oltre.

1 - Paul Scheerbart, *Architettura di Vetro*, Milano, Adelphi, 1982, (traduzione M. Fabbri) Testo originale: *Glasarchitektur*, Verlag Der Sturm, Berlino 1914.  
2 - Castello di Juval, costruito nel medioevo, controllava l'accesso alla Val Senales nella Val Venosta, fu acquistato nel 1983 da Reinhold Messner e ristrutturato gradualmente. La conclusione dei lavori avvenne con la copertura in vetro della sala delle sculture che fu scelta per motivi di tutela in modo da ridurre al minimo l'impatto sui ruderi del castello – Progettista Robert Danz.



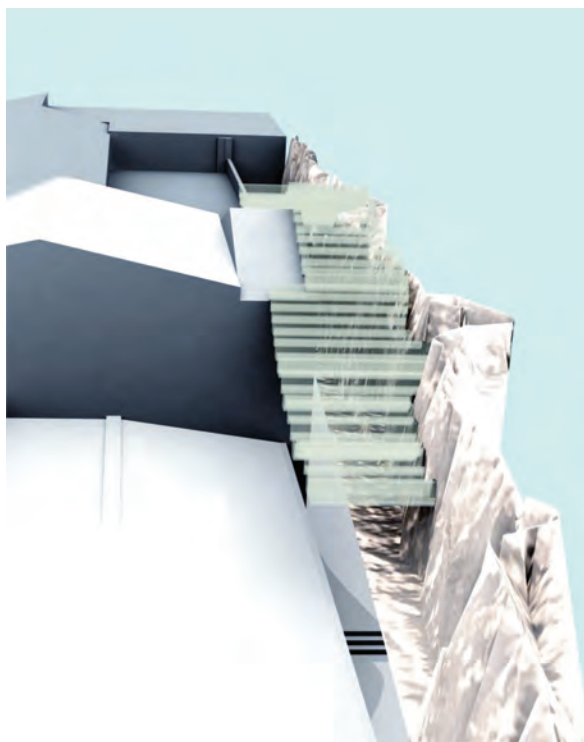
*Il Castello di Juval e la copertura di vetro, Juval, Val Venosta, comune di Castelbello-Ciardes.*

L'uso di tali tecniche e le caratteristiche che possono conferire alle lastre di vetro sono in continua evoluzione. Proteggere, sostenere, conservare, lasciar passare ma al contempo filtrare, sono stati i principi che hanno generato le condizioni del progetto ed intorno ai quali sono state sviluppate le soluzioni necessarie al loro raggiungimento.

La particolare occasione di coprire il passaggio dei visitatori dagli agenti atmosferici e al contempo di lasciare integro il rapporto visivo tra la roccia viva e il profilo della facciata ha orientato la scelta progettuale su una copertura che fosse quanto meno invasiva possibile. Le lastre di vetro sono ammorsate al costone roccioso attraverso piastre in acciaio incastrate nella roccia, da questa si distaccano leggere fino a lambire i bordi costruiti della copertura del museo apparendo incastrate direttamente nella roccia senza elementi di supporto.

Una soluzione simile è stata applicata per la copertura del sito archeologico del Martolet, presso l'abbazia di Saint Maurice<sup>3</sup> dove è stato usato il plexiglas con una struttura metallica di sostegno, a sua volta ancorata alla roccia con tiranti. La copertura non risulta però trasparente anche per la presenza delle pietre disposte su di essa che hanno la funzione di evitare il sollevamento della struttura a causa del vento.

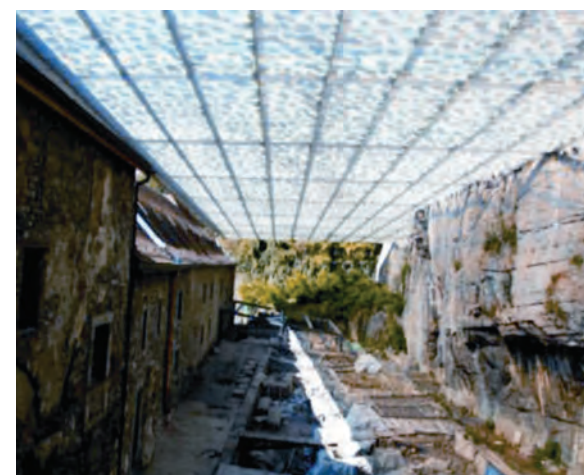
<sup>3</sup> - Sito archeologico del Martolet, Abbaye De St-Maurice (Svizzera) – Progettisti Laurent Savioz e M. Pierre Boisset – Conclusione dei lavori Settembre 2009.



*Rendering della soluzione proposta per la copertura vetrata tra il costone roccioso e il Convento dei Mercedari a Modica.*

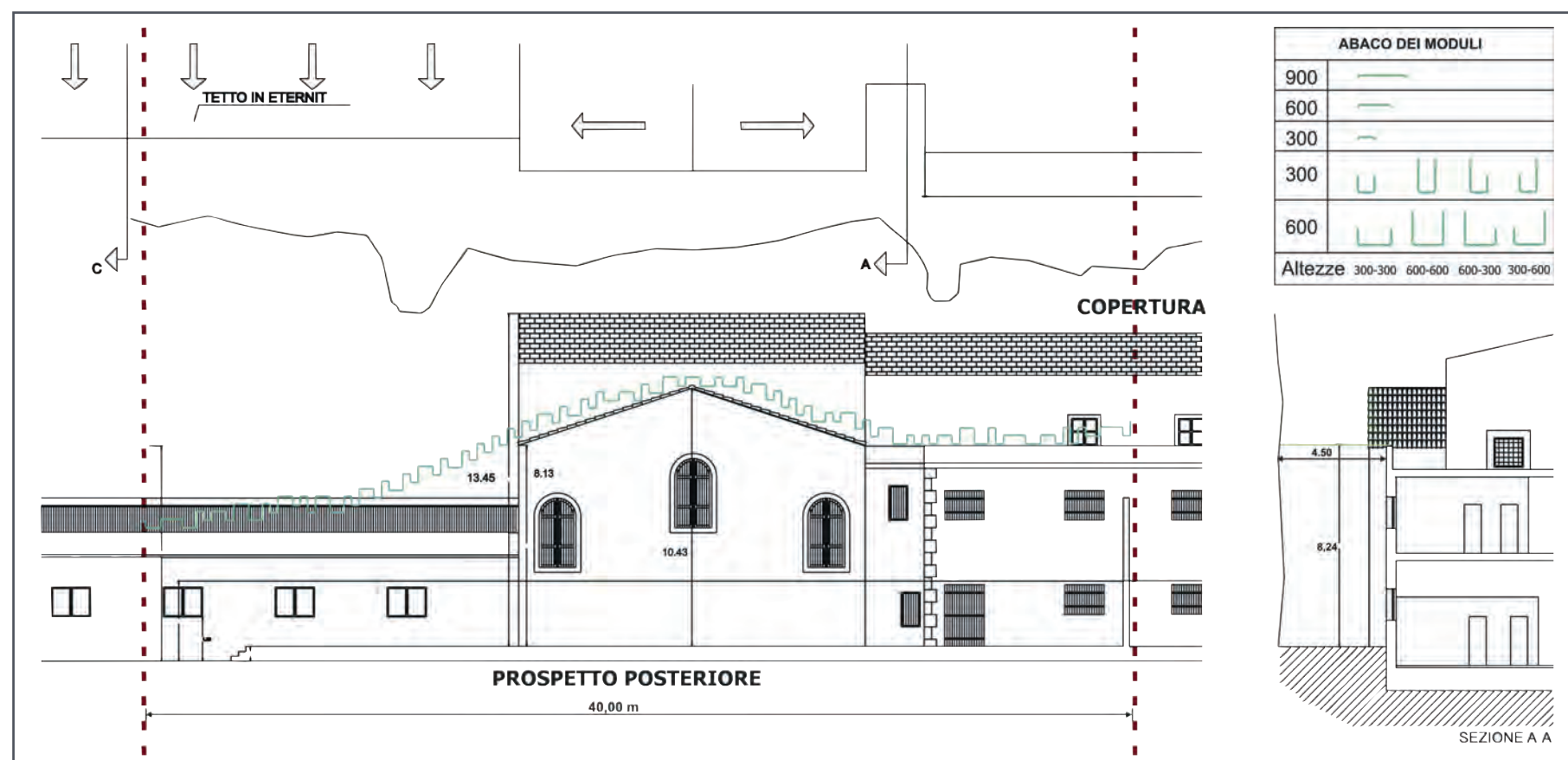


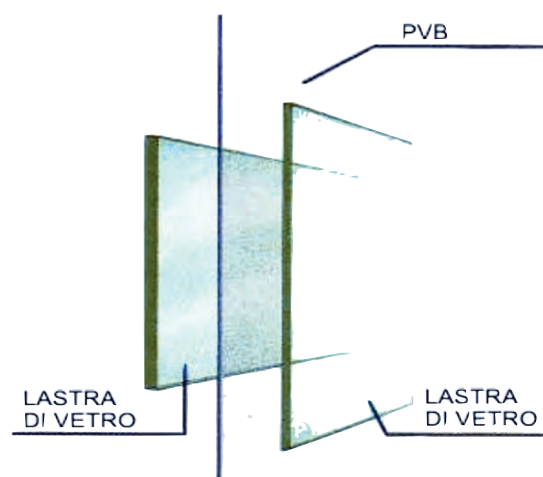
Viste della copertura in plexiglas e struttura metallica tra il costone roccioso e l'abbazia di Saint Maurice, Svizzera.



Nel nostro caso l'idea di smaterializzare la copertura ha portato alla messa a punto di un sistema costruttivo che fosse resistente e "leggero" allo stesso tempo, che svolgesse la funzione protettiva, che lasciasse passare la luce e la visione della roccia viva, mantenendo intatto il rapporto tra natura e artificio. Lo spazio che si vuole coprire è delimitato dal costone roccioso e dalle pareti esterne dell'edificio. La plasticità e la sinuosità del primo e lo sky line altimetricamente differente del secondo generano uno spazio con dimensioni variabili sia in orizzontale che in verticale. Ciò ha richiesto una certa attenzione per la progettazione degli elementi della copertura trasparente che non fossero di forma regolare ma che anzi assecondassero questo spazio di dimensioni variabili, con una distanza massima di 4,50 m, nel punto in cui la roccia e l'edificio si allontanano maggiormente.

In basso: ipotesi di progetto per la copertura vetrata del percorso esterno di collegamento compreso tra il costone di roccia ed il prospetto secondario del Convento dei Mercedari.





PROPRIETÀ MECCANICHE E FISICHE DEL VETRO	VALORE INDICATIVO
DENSITÀ	$\rho=2500 \text{ Kg/m}^3$
MODULO DI ELASTICITÀ NORMALE	$E=700000 \text{ Kg/cm}^2$
COEFFICIENTE DI POISSON	$\nu=0,22$
COEFFICIENTE DI DILATAZ. TERMICA	$\alpha=0,009 \text{ mm/m } ^\circ\text{C}$
<b>RESISTENZA</b>	<b>VALORE INDICATIVO</b>
RESISTENZA A FLESSIONE CARATTERISTICA DEL VETRO RICOTTO	$450 \text{ Kg/cm}^2$
RESISTENZA A FLESSIONE CARATTERISTICA DEL VETRO INDURITO	$1000 \text{ Kg/cm}^2$
RESISTENZA A FLESSIONE CARATTERISTICA DEL VETRO TEMPRATO	$2000 \text{ Kg/cm}^2$

### La geometria della copertura e i dettagli costruttivi

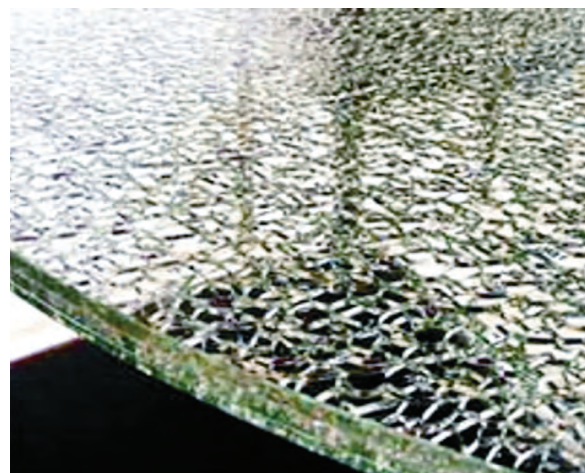
A partire dalla valutazione del rapporto tra edificio e costone roccioso si è pervenuti ad una soluzione progettuale modulare costituita da elementi a “U” (tegoloni inferiori portanti) e a “U” rovesciata (tegoloni superiori appoggiati), entrambi realizzati in vetro indurito stratificato che hanno diverse dimensioni sia in larghezza che in altezza (30-60 cm) in modo da poter assecondare l’andamento altimetrico dell’edificio e la sagoma del costone.

La struttura della copertura è a sbalzo dal costone roccioso e la conformazione dei tegoloni a “U” con angoli arrotondati ha il vantaggio di costituire una sezione continua e di contribuire, per forma, a migliorarne la resistenza. Per un migliore sfruttamento delle caratteristiche del materiale, sono stati realizzati elementi di spessore variabile con la lunghezza dello sbalzo. In tal modo si alleggerisce la struttura ottimizzandola secondo l’andamento del diagramma dei momenti.

I tegoloni a “U” rovesciata vengono fissati tramite bulloni a scarpe in acciaio inox ancorate a loro volta alla roccia tramite tiranti con resina epossidica mentre quelli ad a “U” superiori sono collocati con interposto del silicone strutturale per evitare eventuali spostamenti. Per evitare il contatto tra il vetro e l’acciaio, tra scarpa e tegolone è stato posto uno strato di gomma rigida.

Per aumentare la resistenza residua delle lastre dopo la rottura di uno o più tegoloni, si adotta il vetro indurito che, pur avendo una minore resistenza a flessione di quello temprato, nel caso di rottura si lesiona mantenendosi, nel complesso, praticamente integro rispetto a quello temprato che si frantumerebbe in piccoli pezzi perdendo quindi ogni capacità portante.

Il vetro stratificato, rispondendo al principio della ridondanza, permette, moltiplicando gli strati di vetro essenziali, di esercitare la funzione statica anche in caso di rottura di alcuni strati.



In questa pagina,  
in alto, da sinistra:

- il sistema di stratificazione del vetro strutturale;
- tabella riassuntiva delle caratteristiche del vetro e confronto della resistenza a flessione delle diverse tipologie di vetro.

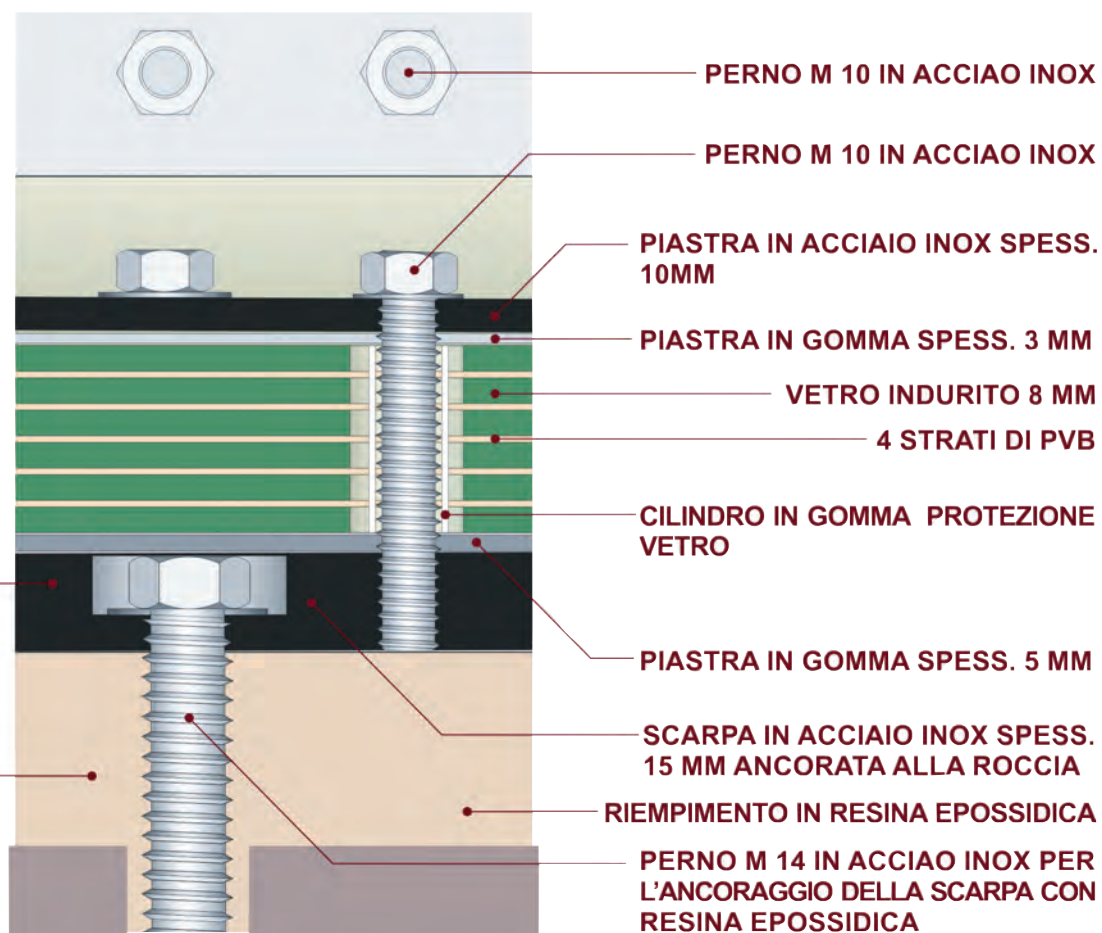
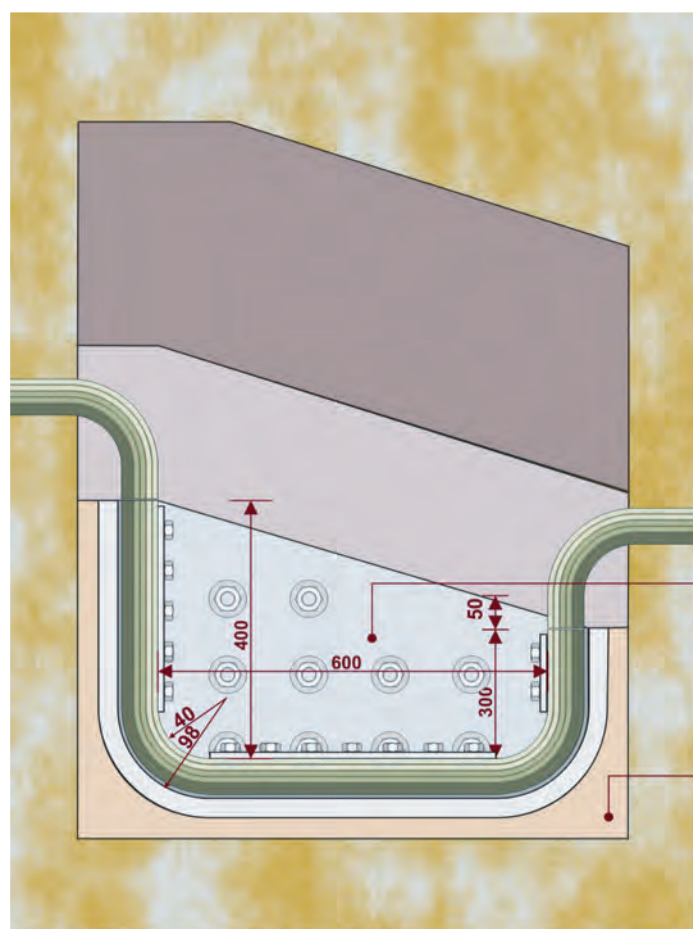
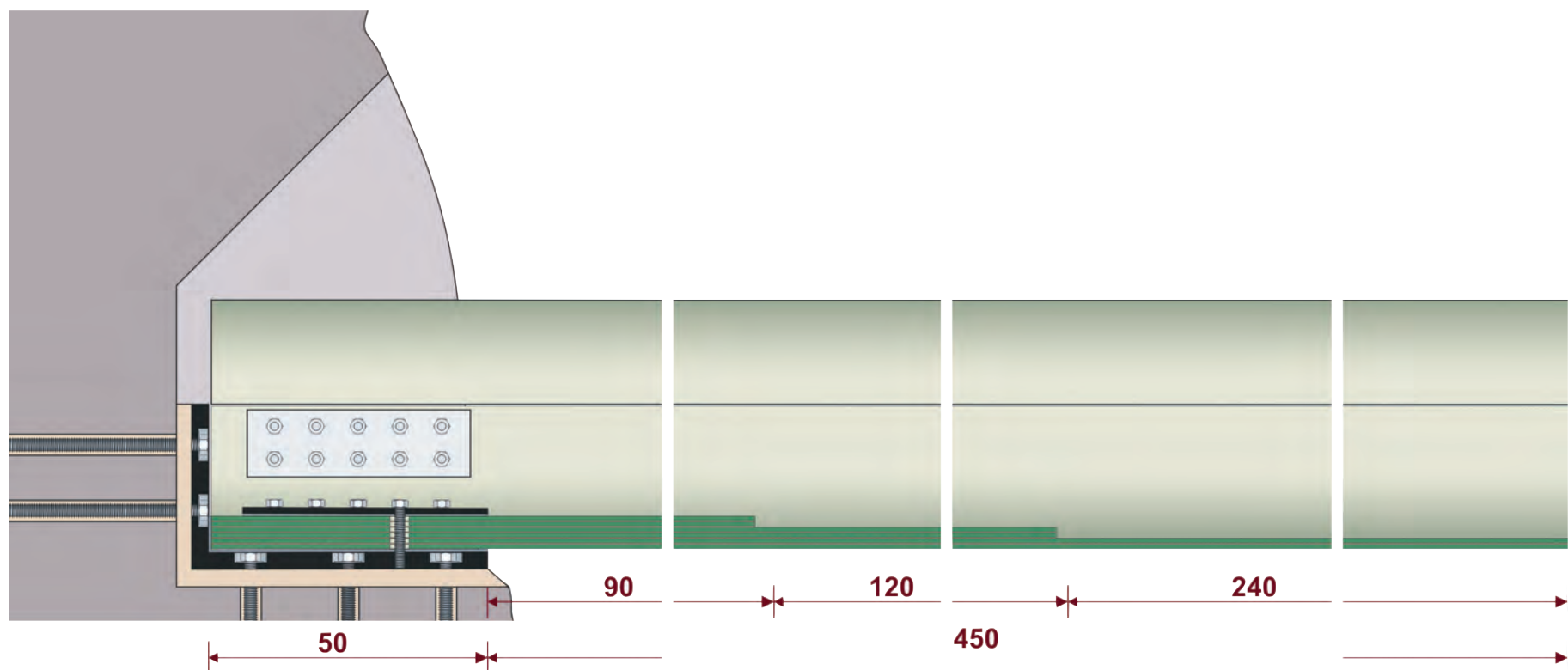
In basso, da sinistra:

- il meccanismo di rottura del vetro temprato;
- il meccanismo di rottura del vetro indurito.

Nella pagina a fianco:

dettagli costruttivi del tegolone a “U”.





Verifica del modello strutturale

Lo scopo di questo studio è stato quello di valutare in linea di massima le potenzialità del vetro come materiale costruttivo e di verificare, quindi, la fattibilità di una struttura in vetro a sbalzo di notevole luce. In sede di progetto esecutivo occorreranno analisi più approfondite basate sul metodo degli stati limite.

Ai fini della verifica strutturale è stata considerata una mensola in vetro con sezione a “U” (4,50 m di lunghezza). Prima di impostare un modello di calcolo agli elementi finiti sono state effettuate alcune verifiche statiche preliminari che hanno permesso di controllare l’adeguatezza alle sollecitazioni di progetto degli elementi strutturali.

E’ stato considerato uno spessore pari alla somma dei singoli strati di vetro e PVB, variabile con la lunghezza della trave, secondo l’andamento del diagramma dei momenti. Dove la luce dello sbalzo è massima (4,50 m), si è deciso di considerare tre sezioni di rispettivamente 17,5 mm (due lastre di vetro e uno strato di PVB), 36,5 mm (quattro lastre di vetro e tre strati di PVB) e 55,5 mm (sei lastre di vetro e cinque strati di PVB).

La sezione longitudinale dello sbalzo varia con la lunghezza, secondo l’andamento del diagramma dei momenti, in due punti intermedi che sono stati ottenuti considerando tre momenti corrispondenti rispettivamente a quello massimo, a quello pari a 2/3 e a quello pari a 1/3.

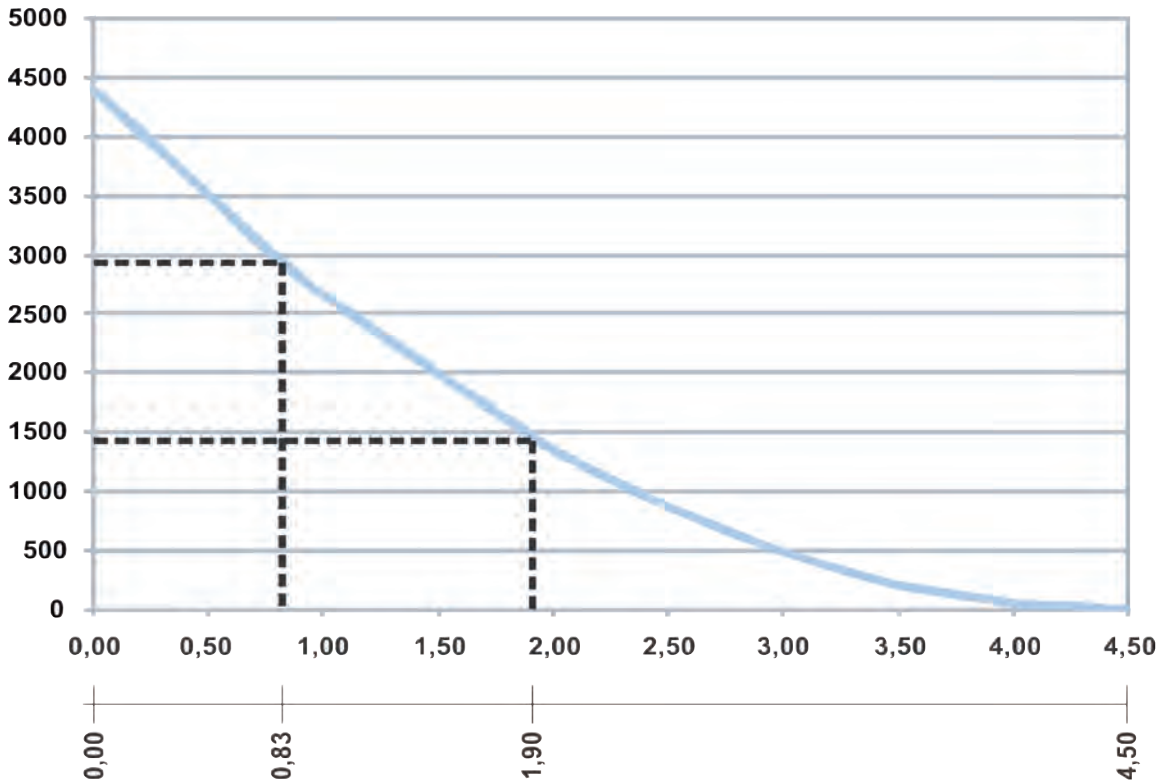
Per indagare con maggior precisione gli stati tensionali del tegolone a “U” è stata effettuata la verifica agli elementi finiti (FEM), considerando i carichi con un incremento del 40%. Per la modellazione del vetro, sono stati impiegati elementi shell ai quali è stato assegnato il relativo spessore. Una volta definite le proprietà geometriche e meccaniche con i vincoli esterni e con i carichi, l’elemento finito può essere considerato equivalente all’elemento reale nelle sue proprietà strutturali.

La tensione massima ottenuta risulta pari a 228 Kg/cm2, ampiamente inferiore a quella del vetro indurito (1000 Kg/cm2), in modo da soddisfare il principio della ridondanza.

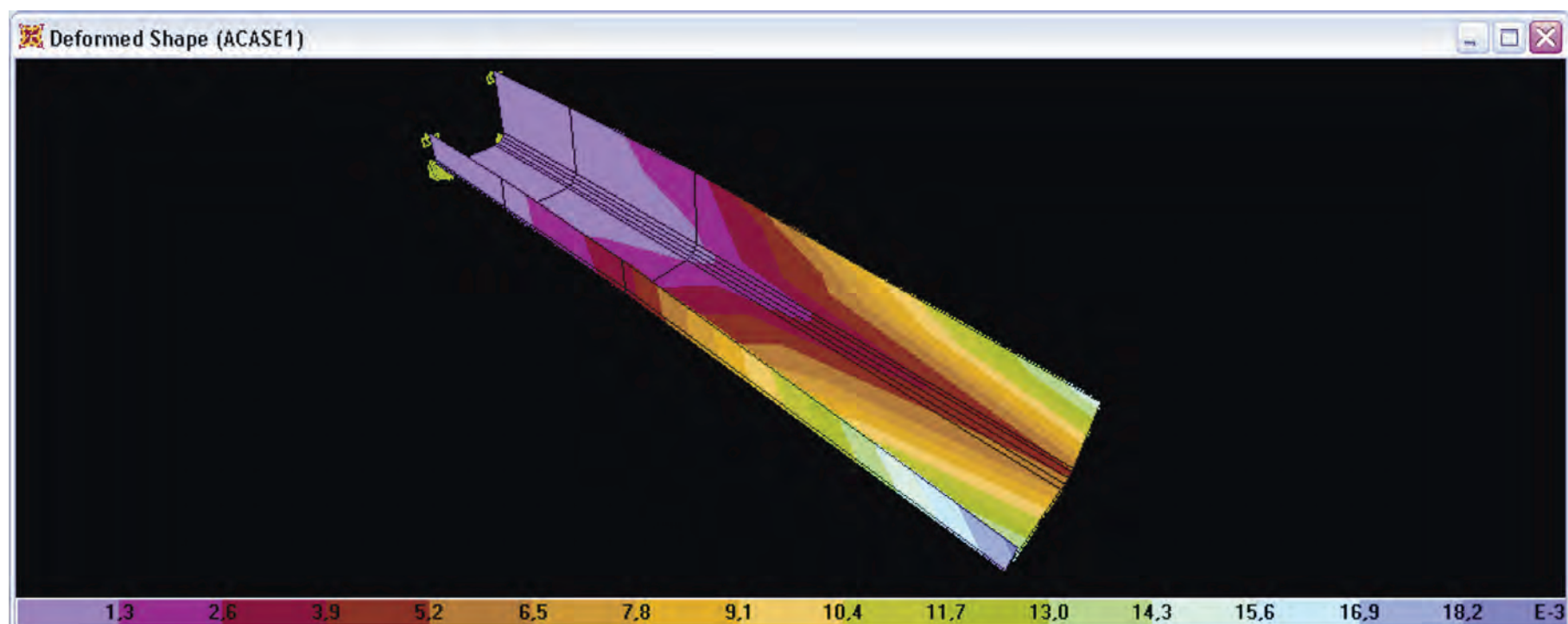
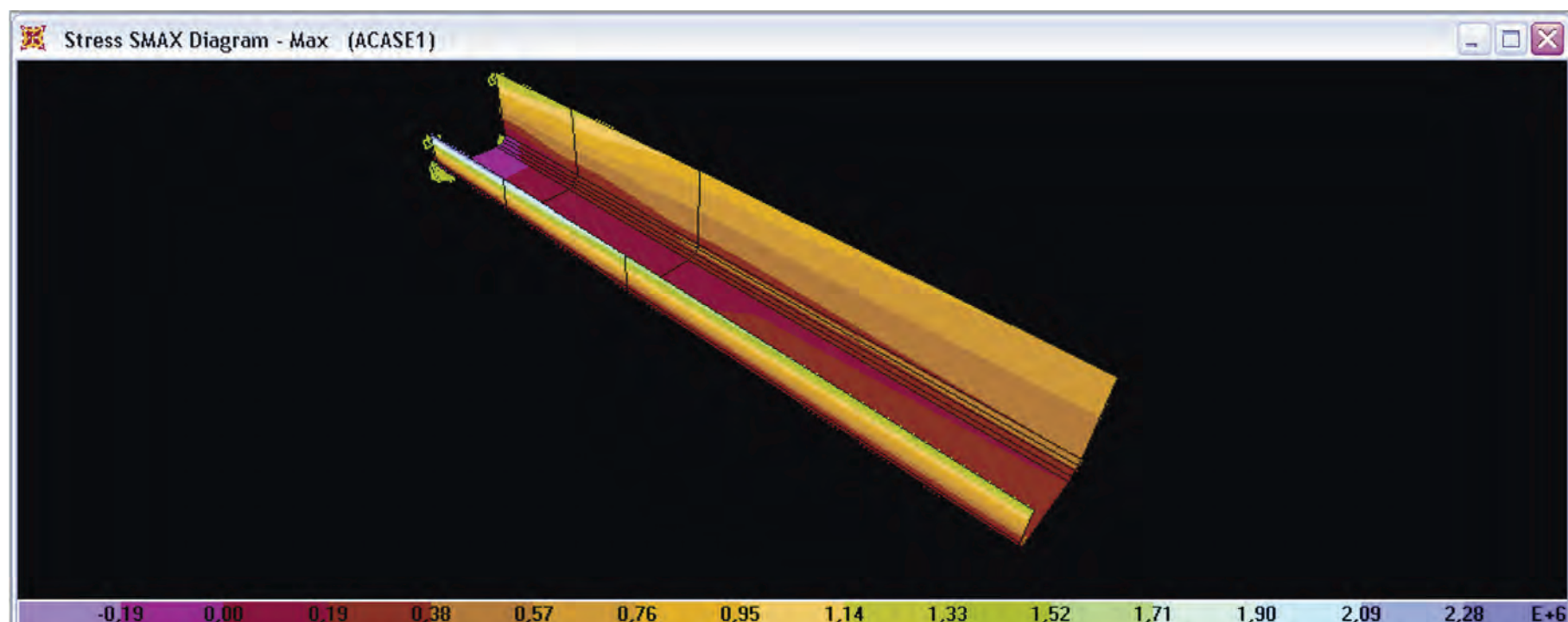
In questa pagina:  
da sinistra:  
- tabella riepilogativa delle condizioni di progetto.  
- diagramma dei momenti.

Nella pagina a fianco:  
sopra, andamento delle tensioni del modello agli elementi finiti;  
sotto, andamento delle deformazioni del modello agli elementi finiti.

CARATTERISTICHE GEOMETRICHE TRAVE A “U” IN VETRO INDURITO STRATIFICATO	VALORE
LUCE TRAVE	L=4,50 m
SPESSORE VARIABILE CON LA LUNGHEZZA	s1=17,5 mm
	s2=36,5 mm
	s3=55,5 mm
BASE DI CALCOLO	B=600 mm
ALTEZZE DI CALCOLO	H1=300 mm
	H2=600 mm
CARICHI	VALORE
PESO PROPRIO (s3=55,5)	P3=107 Kg/m
CARICO ACCIDENTALE	120 Kg/m
CARICO PERMANENTE (MENSOLE ADIACENTI A “U” ROVESCIATA)	83 Kg/m
CARICO TOTALE	310 Kg/m
CARICO TOTALE INCREMENTATO DEL 40%	435 Kg/m







### **Conclusioni**

La proposta che si avanza è una possibile soluzione che, attraverso l'impiego di tecnologie e materiali innovativi, tenta di riqualificare uno spazio, altrimenti inutilizzato, in modo da alterare il meno possibile il rapporto tra il costone roccioso e l'antico convento.

Quanto esposto va considerato come una dimostrazione di fattibilità di un'opera dai contenuti tecnologici complessi che, per questo motivo, richiede più approfondite verifiche in sede di progetto definitivo ed esecutivo.

